NINTENDO DS
CHUN SOFT
不思議のダンジョン®
風来のシレンDS2
砂漠の魔城
公式パーフェクトガイド
チュンソフト編

広大な砂漠の中……
悪に染まった男がいた
それを嘆く姫がいた
そして風来人が現れた

NINTENDO DS
CHUN SOFT
不思議のダンジョン®
風来のシレンDS2
砂漠の魔城
公式パーフェクトガイド
チュンソフト編

不思議のダンジョン®
風来のシレンDS2
砂漠の魔城
公式パーフェクトガイド
チュンソフト編

不思議のダンジョンへようこそ!!

魔城の謎を解き明かせ!

砂漠にそびえたつ、怪しげな城。人々から魔城と呼ばれるその場所で、シレンは多くの出来事を目にすることになる。城の謎を探る冒険、そして動き出す魔物たちの邪悪な策謀。その果てに待つものとは――。

ダンジョン攻略は P.81

風来人の知恵が試される不思議のダンジョン

不思議のダンジョンでは、同じダンジョンに入ってもフロア内の構造が毎回変わる! モンスターや道具の位置もまったく違うので、基本をしっかり覚えて臨機応変に対処していこう!

システム解説は P.15

道具を駆使してモンスターと戦え!!

ダンジョンの中には、シレンの行く手を阻む手強いモンスターたちが待ちかまえている。冒険をしていると、そんなモンスターたちに囲まれ、絶体絶命のピンチになることも多いだろう。しかし、冒険中に手に入れた道具をうまく使えば、ピンチもチャンスに変えられる! 状況に応じて使い分け、困難を切り抜けよう!

道具の利用法は無限大!? 使い方次第でピンチをチャンスに!

おなじみのモンスターや道具ももちろん登場!!

モンスターと道具の情報は P.199

前作『不思議のダンジョン 風来のシレンDS』をチェック!!

前作の舞台は、こばみ谷と呼ばれる辺境の地。ここには、黄金のコンドルが住むところに幻の黄金郷があると伝えられている。シレンたちはそれが本当かどうかを確かめるため、こばみ谷にそびえ立つテーブルマウンテンの頂上を目指す。

←黄金郷までの道のりは長く険しい。その途中では、数々の冒険がシレンを待ち受けているのだ。

目次

不思議のダンジョンへようこそ! …… 2

人物の巻 …… 5

- シレン …… 6
- コッパ …… 7
- ペケジ …… 8
- お竜 …… 9
- ンフー …… 10
- アテカ姫 …… 11
- サチ …… 12
- 領主 …… 13
- ザガン …… 14

知識の巻 …… 15

- 基礎知識 …… 16
- キャラクター …… 20
- 町の施設 …… 27
- 道具 …… 32
- ダンジョン …… 41
- 状態変化 …… 52
- 冒険の履歴 …… 59
- 通信 …… 61
- 風来㊙奥義 …… 69

迷宮の巻 …… 81

- **【第一部】邪神復活編** …… 86
  - 魔城内の牢屋 …… 88
  - 古代遺跡 …… 90
  - 魔城東小天守 …… 92
  - 魔城大天守閣 …… 96
  - ジャハンナムの扉 …… 100
- **【第二部】悪霊之罠編** …… 106
  - トンファンの穴 …… 108
  - 天下一ワナ道会 …… 118
  - 壺の洞窟 …… 128
  - 奈落の果て …… 136
- **【第三部】風来探求編** …… 148
  - 鍛冶屋のかまど …… 150
  - マムルのほら穴 …… 164
  - 遺跡の奥底 …… 176
  - オババの家の隠し穴 …… 190

情報の巻 …… 199

- モンスターの射程範囲 …… 200
- モンスター一覧 …… 202
- 道具一覧 …… 243
- 開発者インタビュー …… 281
- 索引 …… 285

瓦版

- **創刊号** なぜなにコッパ相談室 …… 80
- **第二号** 仲間たちとの風来の軌跡 …… 89
- **第三号** もののけ手帳 完全制覇への道 …… 163
- **第四号** ここと・ざれごと迷言集 …… 189
- **最終号** 幻の一振り!! 秘剣カブラステギ …… 198

風来コラム

- 一度クリアしたダンジョンに戻ると……? …… 94
- 準備は覚悟と度胸だけ! シレン、怪盗のススメ!? …… 105
- 目指せ最強! ンフーの「究極の肉」とは!? …… 115
- 吸収の壺でモンスターの特技を奪え! …… 117
- ワナがあれば何でもできる!? ワナ道の極み! …… 127
- 遠投の腕輪と大砲の壺の活用法 …… 142
- ボーグマムルが欲しがる貴重な道具 …… 172
- 宝物庫のギタンを投げて モンスターを倒す …… 180
- 道具番付 剣の強さ編 …… 183
- 道具番付 盾の強さ編 …… 184
- 道具番付 腕輪の合成数編 …… 185
- タイムアタックに持ちこむ道具は? …… 195

人物の巻
【じんぶつのまき】
風来のシレンDS2

流浪の旅ガラス シレン

幼いころから放浪の旅を続け、困難を乗り越えてきたさすらいの風来人。剣の腕前は達人並みで、口数は少ないものの、困っている人を放っておけない好青年だ。

相棒の語りイタチ

コッパ

人間の言葉を話せる、世にも珍しい語りイタチ。口は悪いが、根はいいヤツ。シレンとは古くから行動をともにしている、よきパートナーである。

心優しき弟分

ペケジ

シレンのことをアニキと慕う、食いしん坊な大男。ちょっとドジでうっかりしているが、とても力が強く、風来人としての実力はかなりのもの。

神出鬼没の女風来人

お竜

「シレンとは古くからの知り合いの女風来人。今回の事件をいち早く察知し、これを解決すべく魔城へと潜入していた。くの一のような探索術を得意としている。」

モンスターの技を使いこなす謎の動物

ンフー

邪神のコアから生まれた可愛らしい動物。正体は不明だが、言葉を理解する高い知能を備えている。口癖が「ンフー」だったことから、ンフーと名づけられた。

囚われし魔城の姫君

アテカ姫

魔城の領主のひとり娘。悪の化身となった父とその家臣ザガンによって、魔城に閉じこめられてしまう。巫女でもあり、不思議な力を秘めているらしい。

笑顔が光る看板娘 サチ

「イルパの町の料理屋、トンファンの看板娘。気が強いものの面倒見がよく、倒れたシレンをいつも介抱してくれる。花をこよなく愛す、優しい女の子だ。」

妖気漂う魔城の主

領主

イルバの町の領主。以前は町の人にも慕われ信頼も厚かったが、ある日を境に一変した。鬼のような形相と圧倒的な力を持ち、シレンのまえに立ちふさがる。

ローブをまとう不気味な怪人

ザガン

「領主に絶対の服従を誓う、いちばんの家来。最近城に出入りするようになったらしいが、ただならぬ雰囲気を持っており、怪しい言動が目立つ。」

知識の巻

【ちしきのまき】

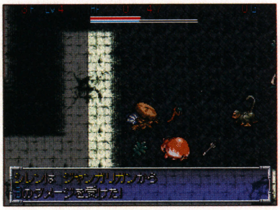
風来のシレンDSで

基礎知識

まず始めに、ゲームの基本を解説しよう。ここで画面の見方や操作方法をしっかり覚え、ゲームをプレイしてほしい。

ゲームの流れ

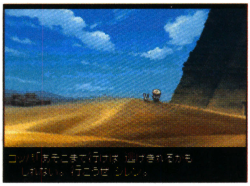
『不思議のダンジョン 風来のシレンDS2 ～砂漠の魔城～』(以下本作)は、ダンジョンをクリアすることで物語が進んでいく。物語が進めば挑戦できるダンジョンも増えるが、徐々に難易度も高くなるので、ひとつひとつのダンジョンをじっくり攻略していこう。なお、本書では、物語を大きく3つに分けて解説する。くわしくは下で確認してほしい。



⬅途中で力尽きると、持ち物とお金がなくなってしまう。しっかり準備して冒険に出るのが攻略のコツだ。

ストーリーの流れ

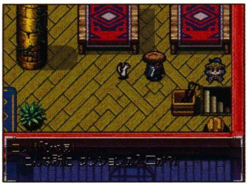
第一部 邪神復活編



ゲーム開始から、ジャハンナムの扉(P.100)で邪神を倒すまで。物語の最初だけあって、階層の浅いダンジョンがそろう。

P.86へ

第二部 悪霊之罠編



邪神を倒したあとから、奈落の果て(P.136)をクリアするまで。すべてクリアすると、真のエンディングが見られる。

P.106へ

第三部 風来探求編

物語の進行には影響しないやりこみダンジョン。それぞれのダンジョンで、最高クラスの道具が手に入ることがある。

P.148へ

アドバイス 初心者は「風来奥義」をチェック!

シリーズ経験者にはおなじみ、ナナメ移動や倍速・鈍足を利用したテクニックは、本作でも十分通じる。だが、本作がシリーズ初体験という人も多いだろう。そんな人はまず、トップメニューで「その他」から、「風来奥義」をチェックしよう。攻略に役立つ基本テクニックを実際のプレイ映像で解説してくれるので、簡単にテクニックが身につくはずだ。

⬆とびつきの杖を使った移動など、本作オリジナルのテクニックもある。

画面の見方

ゲーム中は、上画面にシレンの状態やメッセージの履歴といったさまざまな情報、下画面(タッチスクリーン)にプレイ状況が表示される。各画面に表示される内容については、下記を参照のこと。ちなみに、上画面の情報はSTARTボタンで変更できる。自分のプレイしやすい情報を表示させておこう。

画面上の情報

上画面
シレンのステータスや操作方法など。上画面の種類については、下記の「上画面の種類」を参照。

階層
現在いる階層。

Lv
シレンのLv。経験値を一定以上獲得するとLvが上がり、HPや攻撃力が高くなる。

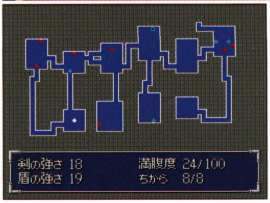
HP・満腹度
シレンの現在のHPと最大HP。HPは、数字の下にある緑のメーターでも表されており、ダメージを受けると減る。その下の青いメーターは、シレンの満腹度を表している。

ギタン
シレンが現在持っているギタン。単位は「G」。

マップ
ダンジョンのマップ。一度通った場所が表示される。あかりの巻物を使うと全体が表示される。

上画面の種類

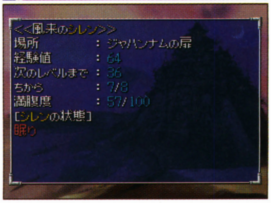
マップ



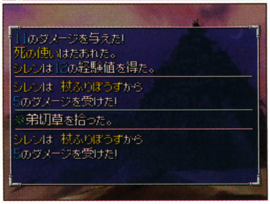
【アイコンの意味】

- シレン
- 道具
- モンスター
- ワナ
- 仲間
- 階段

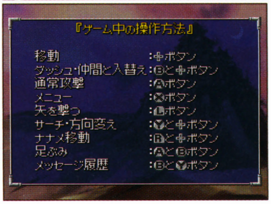
シレンのステータス



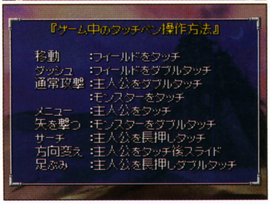
メッセージ履歴



ゲーム中の操作方法



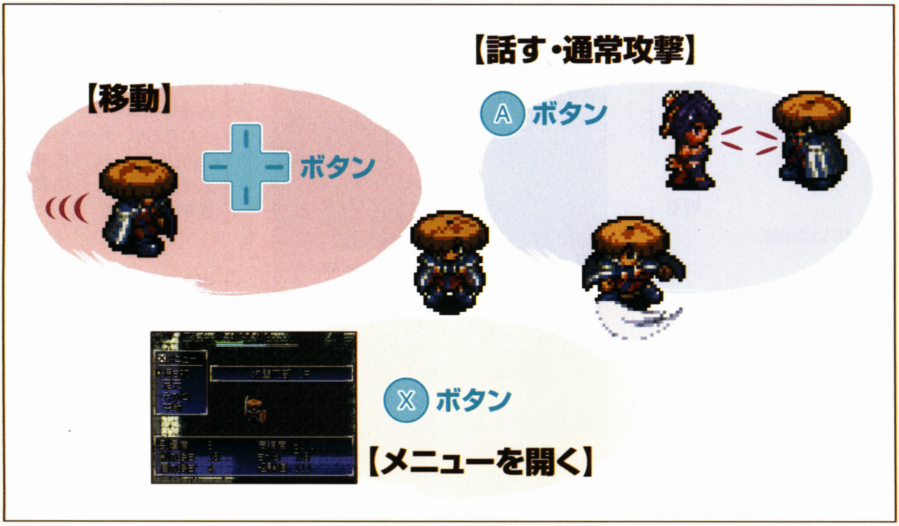
ゲーム中のタッチペン操作方法



基本操作

本作は基本的に、下の3つの操作を覚えていればゲームをプレイできる。十字ボタンは上下左右のほか、ナナメにも入力できるので、周囲の状況に合わせて使い分けよう。ちなみに、Aボタンで行う通常攻撃は、シレンの正面に繰り出される。必ず相手がいる方向を向いてAボタンを押そう。

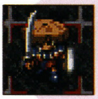
基本となる3つの動作



覚えておくと便利な11の操作

ダッシュ
●十字ボタン＋Bボタン
■フィールドをダブルタッチ

足踏み
●A＋Bボタン
■シレンを長押しダブルタッチ

方向変え


●十字ボタン＋Yボタン
■シレンをタッチ後スライド

サーチ
●Yボタン
■シレンを長押しタッチ

ナナメ移動
●十字ボタン＋Rボタン

●……ボタン
■……タッチペン

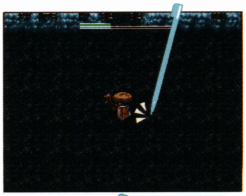
タッチペン操作

本作はタッチペンでも操作できる。メニューの「その他」→「ゲーム設定」で「タッチパネル」の項目を変更すれば、タッチペンを使う場面を「どこでも使う」「メニューだけ」「使わない」の3つから選ぶことも可能だ。自分の好みに合わせて設定しよう。

通常攻撃

シレンをダブルタッチかモンスターをタッチ

タッチペンでの操作方法



移動

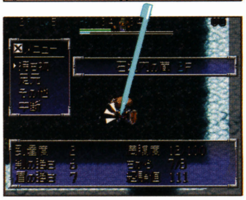
フィールドをタッチ

メッセージを送る

メッセージウインドウをタッチ

話す

話したい人をタッチ



メニューを開く

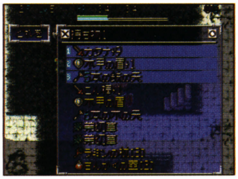
シレンをタッチ

決定 ウインドウ内の「○」アイコンをタッチ

キャンセル ウインドウ内の「×」アイコンをタッチ

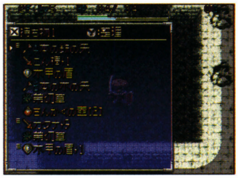
矢を撃つ

●Lボタン
■モンスターをダブルタッチ



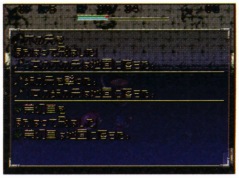
複数選択

●Rボタン



持ち物メニューを開く

●Bボタンを軽く押す

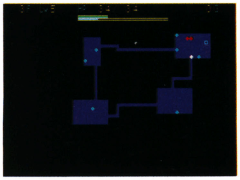


メッセージ履歴を開く

●B＋Yボタン

道具を整理

●YボタンかSELECTボタン
■整理アイコンをタッチ



マップを表示

●SELECTボタン

キャラクター

冒険をスムーズに進めるコツは、自分の能力を知っておくこと。ここで、シレンや仲間たちの特徴を確認しよう。

シレンのステータス

シレンのステータスは、メニューを開いたり、上画面に表示される情報で確認できる。いつでも万全の状態でモンスターと戦えるように、冒険中はこまめにチェックしておこう。特に満腹度は要注目。満腹度が残っていれば、シレンのHPはダンジョン内で行動するたびに少しずつ回復するのだが、満腹度が0になってしまうと、1回行動するごとにHPが1ずつ減ってしまう。満腹度はおにぎりなどを食べれば回復できるので、道具を持ちこめるダンジョンに向かうときは、必ず食料を持って行こう。

なお、残りの満腹度が、20、10、0になると、それを知らせるメッセージが表示される。これを目安に食料を食べるといい。

←シレンのステータスは、ダンジョンから出ると初期状態に戻る。冒険はつねに、1からのスタートだ。

シレンの初期ステータス

Lv	1	ちから	8
HP	15	満腹度	100
経験値	0	剣の強さ	0
次のレベルまで	10	盾の強さ	0

各ステータスの意味

Lv

シレンの全体的な強さを表す数値。この値が高くなると最大HPが増え、通常攻撃の威力も増す。ただし、モンスターから受けるダメージは減らない。最大Lvは99。

HP

体力。0になると冒険失敗になる。薬草や回復の壺などを利用することで回復できるほか、満腹度が1以上あれば1ターンにつき最大HPの0.5%回復する。最大HPは300。

経験値

現在までに獲得した経験値の量。モンスターを倒すことで増え、一定量貯まるとシレンのLvが上がる。余裕のある低階層で稼いでおくといい。最大経験値は9999999。

次のレベルまで

次のLvになるために必要な経験値の量。経験値を獲得するたびにこの数値が減り、0になるとシレンのLvがアップする。Lvが上がるごとに必要経験値は増えていく。

ちから

シレンの腕力。この数値が高いほど、通常攻撃でモンスターに与えるダメージが大きくなる。毒などを受けると減るが、毒消し草などで回復できる。最大値は107。

満腹度

シレンの腹の減り具合。10ターンごとに1%ずつ減っていき、0になるとシレンの状態が腹ペコ(P.52)になる。食料などを食べると回復する。最大値は200。

剣の強さ

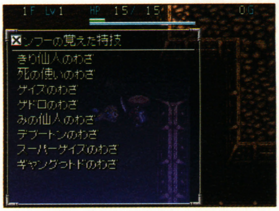
装備中の武器の強さと強化値の合計。数値が高いほどシレンの通常攻撃の威力が高くなる。剣だけでの最大値は、限界まで強化した魂のカマかマムルの剣の装備時となる103。

盾の強さ

装備中の盾の強さと強化値の合計。数値が高いほどモンスターの通常攻撃で受けるダメージが減る。最大値は、限界まで強化したマムルの盾の装備時となる100。

仲間の加入

物語を進めたり、特定の条件を満たすと、このあと紹介するキャラクターが仲間になる。お気に入りのキャラクターは、ぜひダンジョンに連れて行こう。ただし、一緒に冒険できるのはひとりだけだ。なお、多くの仲間はシレンと同じく、ダンジョンから出るとLv1に戻る。だが、人形とボーグマムルはLvが下がらず、そのまま次の冒険に行ける。



←ソフーもダンジョンを出るとLvが1に戻ってしまうが、冒険中に覚えた特技は次の冒険でも使える。

ペケジ

加入条件

ジャハンナムの扉突入まえに、町の入口で話しかけると仲間になる。仲間にしなかった場合、ジャハンナムの扉1〜17Fに出現し、話しかけると仲間になる。クリア後は料理屋トンファンの1Fにいる。

HPの多さと基本能力の高さが魅力 意外と頼れる(?)旅仲間

ペケジは特殊な能力を備えていないが、全仲間の中でいちばんHPが多く、攻撃力や防御力も高め。このおかげで接近戦に強く、少々のダメージを受けても簡単には倒されない。Lvが低くても安心してモンスターとの戦いを任せられるので、誰を連れて行くか迷ったらぜひペケジを選びたい。なお、同じ時期に仲間になるお竜と比べると最高Lvの低さが気になるが、Lv7のペケジとLv10のお竜の強さは、ほとんど同じ。少ない経験値で最高Lvになれる分、ペケジのほうが使いやすい印象だ。ただし、Lvアップ自体は遅め。このため、早い内からしっかり経験値を稼がないと、足手まといになりやすい。ペケジと冒険する場合は、積極的に経験値を稼ごう。

←浅い階層のモンスターならほとんど一撃で倒せる。これならはぐれても安心。

ステータス

Lv	HP	攻撃力	防御力	次のレベルまで
1	30	↘	●	100
2	40	↘↘	●	330
3	60	↘↘	●	660
4	80	↘↘	●	1300
5	100	↘↘	●	3300
6	120	↘↘	●●	7000
7	140	↘↘↘	●●	—

セリフの変化

残りHP	セリフ
満タン	アニキと一緒だと楽しいぜ!
少し減った	オレ　頑張ってアニキを助けるよ!
かなり減った	身体のキレが少し悪くなったような……。
半分以下	ぐ　ぐるじい〜……。
ピンチ	ゴメン。　オレ　結局足手まといだったかなあ……。

お竜

加入条件

ジャハンナムの扉突入まえに、町の入口で話しかけると仲間になる。仲間にしなかった場合、ジャハンナムの扉1～17Fに出現し、話しかけると仲間になる。クリア後は万屋の横にいる。

どんな強敵もとたんに無力化 目つぶし攻撃でシレンをサポート!

お竜の長所はやはり、目つぶし攻撃が使えること。目つぶし攻撃には、お竜がいる部屋全体とその入口1マスにいるモンスターすべてを目つぶし状態にする効果がある。目つぶしを食らったモンスターは一直線に進むようになり、進路上の相手しか攻撃しなくなる。お竜が目つぶし攻撃を使ったら、モンスターの横や後ろに回りこんで戦おう。ただしお竜は、通路だと目の前にいるモンスターにしか目つぶし攻撃を使わない。彼女と冒険する場合は、なるべく部屋の中で戦うといい。

ステータス

Lv	HP	攻撃力	防御力	次のレベルまで
1	30	↘	◉	50
2	35	↘	◉	100
3	40	↘	◉	250
4	45	↘	◉	750
5	50	↘	◉	1500
6	60	↘↘	◉	3000
7	70	↘↘	◉◉	5000
8	80	↘↘	◉◉	10000
9	90	↘↘	◉◉	15000
10	100	↘↘	◉◉	—

⬅お竜はやや打たれ弱いので、攻撃よりもサポート役として働いてもらうといい。

セリフの変化

残りHP	セリフ
満タン	私が一緒なら　こわいもの無しよ!
少し減った	頑張って行こうね!
かなり減った	わたしなら　まだ大丈夫よ。
半分以下	だいぶ　きつくなってきたかな……。
ピンチ	シレン　助けて……。

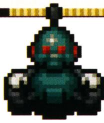
マーモ

なんでもシューノー!! 旅には欠かせない荷物持ち?

マーモはLvアップしない代わりに、道具を10個まで預けられるという特徴がある。話しかけるか、道具を投げるとシューノーしてくれるので、使わない道具は彼に持たせよう。ただし、彼に預けた道具は、ダンジョンを出るとなくなってしまう。脱出まえに必ず引き出すこと。

⬅ボウヤーなどが撃った矢もシューノー。マーモを壁役として使うのもアリ。

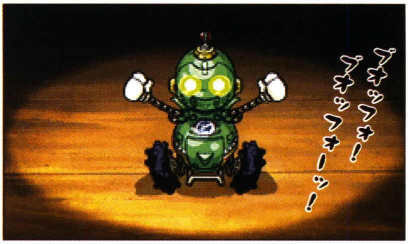
➡マーモは攻撃を受けると預けた道具を落としてしまう。戦闘後に拾い直そう。



人形

加入条件

人形屋に行ってオハギに話しかけたあと、1回以上冒険に出て再び人形屋でオハギと話すと500Gで購入できる。



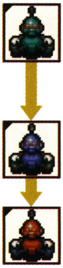
矢でモンスターたちを撃ち倒すゼンマイじかけのからくり人形!

人形は経験値ではなく、ダンジョンを一定階層まで進んだあとで生還するとLvが上がる。Lvアップすれば撃てる矢も強力になるので、下記でLvアップに必要な階層を確認しておこう。なお、人形は一度壊されるとLv1に戻り、再び仲間にするのに500G必要となる。

セリフの変化

残りHP	セリフ
満タン	ブオッフォ!
少し減った	ブオッフォ!
かなり減った	ブオッフォ! ブオッフォ! マダマダー!!
半分以下	ブオッフォ! デンジャー! デンジャー!
ピンチ	……ブオ… …フォ……。 ギギ…ギギギギ……。

ステータス



Lv	名前	HP	攻撃力	防御力	撃つ矢	Lvアップの条件
1	ゼンマイガー	16	🗡	🛡	木の矢	5F到達
2	フウリョクオー	24	🗡	🛡	木の矢	10F到達
3	スイリョッカー	32	🗡	🛡	木の矢	15F到達
4	カリョクーン	40	🗡	🛡	木の矢	20F到達
5	ジョウキマックス	48	🗡	🛡🛡	鉄の矢	30F到達
6	ディーゼルエース	56	🗡	🛡🛡	鉄の矢	40F到達
7	メガソーラー	64	🗡🗡	🛡🛡	鉄の矢	50F到達
8	リニアショーグン	72	🗡🗡	🛡🛡	銀の矢	70F到達
9	ハイブリッダーZ	80	🗡🗡	🛡🛡	銀の矢	—

加入条件

鍛冶屋を利用してマーモが鍛冶屋に運ばれたあと、1回以上冒険に出て再び鍛冶屋に行くと仲間になる。

ステータス

Lv	HP	攻撃力	防御力	次のレベルまで
1	100	—	🛡🛡	—

セリフの変化

残りHP	セリフ
満タン	ぼくに道具を投げても シューノー出来るよ!
少し減った	ぼくは頑丈に出来ているから へーきだよ!
かなり減った	ちょっと ガタついてきたかな……。
半分以下	だいぶギシギシいっている。 そろそろ壊れるかも……。
ピンチ	さようなら シレン。 もうじきバラバラになるよ……。

シフー

加入条件

トンファンの穴突入まえにイベントで仲間になり、トンファンの穴クリア後から自由に連れて行けるようになる。

肉を食べてパワーアップ!! モンスターの特技を覚える不思議な生き物

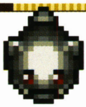
シフーには、肉を食べるとモンスターの特技を覚えるという特徴がある。覚えられる特技は10個まで。それ以上覚えさせようとすると古い特技から忘れていくので、自分好みの特技を覚えさせよう。ちなみに、すでに特技を覚えているモンスターの肉を与えると、その特技を忘れる。

ステータス

Lv	HP	攻撃力	防御力	次のレベルまで
1	60	⚔⚔	●●	2000
2	65	⚔⚔	●●	5000
3	70	⚔⚔	●●	10000
4	70	⚔⚔	●●	20000
5	70	⚔⚔	●●	30000
6	80	⚔⚔⚔	●●	40000
7	80	⚔⚔⚔	●●	80000
8	80	⚔⚔⚔	●●	100000
9	90	⚔⚔⚔⚔	●●	150000
10	100	⚔⚔⚔⚔	●●	—

セリフの変化

残りHP	セリフ
満タン	ボクに肉を投げてくれれば　能力覚えまフ!
少し減った	同じ肉をふたつ食べると　その能力を忘れまフ!
かなり減った	なんか具合が　悪くなってきたでフ……。 でも少し歩けば　回復すると思いまフ!
半分以下	つらいでフ……。 薬草投げて欲しいでフ……。
ピンチ	ボク……もうダメでフ……。 弟切草ほしい…で…フ……。



ボーグマムル

加入条件

マムルのほら穴突入まえにイベントで仲間になり、マムルのほら穴クリア後から自由に連れて行けるようになる。

道具をあげるとLvアップ!? 鋼鉄のボディを持つマムル!

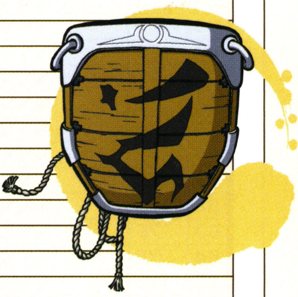
ボーグマムルは、特定の道具を投げて当てることでLvアップする。Lvは最高で99まで上げられるが、高いLvほど貴重な道具を求められるので、まえもって道具を集めておきたい。Lvアップに必要な道具については、P.25〜26を参照のこと。ちなみに、要求された道具に祝福や呪いといった特殊な条件が設定されていない場合、与える道具は祝福、呪い、メッキ状態でもOK。腕輪に関しては、ヒビが入ったものでもいい。

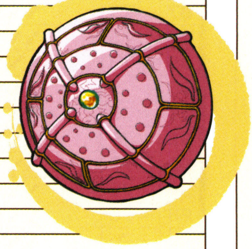
セリフの変化

残りHP	セリフ
満タン	シレンサント　イッショ　タビ　トテモ　タノシイ。
少し減った	シレンサント　イッショ　タビ　トテモ　タノシイ。
かなり減った	ワタシ　マダマダ　ダイジョーブ。シレンサンノ　ヤク　タツ。
半分以下	ワタシ　ナンダカ　チョウシ…　ワルイ…。
ピンチ	ワタシ…　モウ…　ゲン…カイ……。

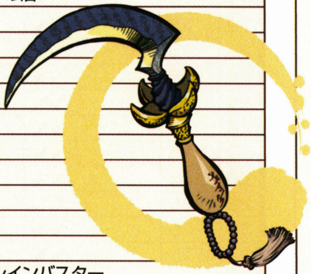
ステータスとLvアップ条件

Lv	HP	攻撃力	防御力	次のLvに必要な道具
1	75	↘	🛡	食料なら何でもOK
2	75	↘	🛡	草なら何でもOK
3	75	↘	🛡	巻物なら何でもOK
4	75	↘	🛡	杖なら何でもOK
5	75	↘	🛡	ギタン
6	75	↘	🛡	盾なら何でもOK
7	75	↘	🛡	武器なら何でもOK
8	75	↘	🛡	呪われてる杖なら何でもOK
9	75	↘	🛡	雑草
10	75	↘	🛡	こん棒
11	75	↘	🛡	大きいおにぎり
12	75	↘	🛡	薬草
13	75	↘	🛡	木甲の盾
14	75	↘	🛡	ギタン
15	75	↘	🛡	あかりの巻物
16	75	↘	🛡	パワーアップの巻物
17	75	↘	🛡	木の矢
18	75	↘	🛡	腕輪なら何でもOK
19	75	↘	🛡	ふき飛ばしの杖
20	75	↘	🛡	保存の壺
21	75	↘	🛡	毒消し草
22	75	↘↘	🛡	カタナ
23	75	↘↘	🛡	青銅甲の盾
24	75	↘↘	🛡	目覚ましの腕輪
25	75	↘↘	🛡	おにぎり
26	75	↘↘	🛡	ドラゴン草
27	75	↘↘	🛡	真空斬りの巻物
28	75	↘↘	🛡	変化の壺
29	75	↘↘	🛡	肉なら何でもOK
30	75	↘↘	🛡	掘の印つきの青銅の太刀
31	75	↘↘	🛡	鉄の矢
32	75	↘↘	🛡	弟切草
33	75	↘↘	🛡	鉄甲の盾
34	75	↘↘	🛡	混乱よけの腕輪
35	75	↘↘	🛡	天の恵みの巻物
36	75	↘↘	🛡	身がわりの杖
37	75	↘↘	🛡	まどうの杖
38	75	↘↘	🛡	吸収の壺
39	75	↘↘	🛡	呪われた雑草
40	75	↘↘	🛡	ギタン
41	75	↘↘	🛡	どうたぬき
42	75	↘↘	🛡	銀の矢
43	75	↘↘	🛡	ドレインよけの腕輪
44	75	↘↘	🛡	百鬼の盾
45	75	↘↘	🛡	呪われたおはらいの巻物
46	75	↘↘	🛡	毒草
47	75	↘↘	🛡	呪われた鬼面武者の肉
48	75	↘↘	🛡	回復の壺
49	75	↘↘	🛡	祝福されたころばぬ先の杖





Lv	HP	攻撃力	防御力	次のLvに必要な道具
50	75	🗡🗡	🛡	閉じ込めの壺
51	75	🗡🗡	🛡	モンスターの巻物
52	75	🗡🗡	🛡	祝福された不幸の種
53	75	🗡🗡	🛡	ワナなら何でもOK
54	75	🗡🗡🗡	🛡	とおせんりゅうの肉
55	75	🗡🗡🗡	🛡	胃縮小の種
56	75	🗡🗡🗡	🛡	腹の印つきの重装の盾
57	75	🗡🗡🗡	🛡	祝福されたつるはし
58	75	🗡🗡🗡	🛡	爆の印つきの金の腕輪
59	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	拾えずの巻物
60	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	呪われた合成の壺
61	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	巨大なおにぎり
62	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	大部屋の巻物
63	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	ミノタウロスの肉
64	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	呪われた透視の腕輪
65	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	竜の印つきの三日月刀
66	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	草うけの杖
67	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	ギタン
68	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	草なげの杖
69	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	イカリのワナ
70	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	見の印つきのしあわせの盾
71	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	地の印つきの呪われたトドの盾
72	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	呪われた復活草
73	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	ねだやしの巻物
74	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	特製おにぎり
75	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	封印の杖
76	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	目の印つきの成仏のカマ
77	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	呪われた白紙の巻物
78	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	祝福されたしあわせ草
79	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	呪われたドラゴンの肉
80	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	通過の腕輪
81	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	空の印つきの魂のカマ
82	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	会の印つきの呪われたドレインバスター
83	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	セの印つきの妖光のヤリ
84	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	仏の印つきの呪われたミノタウロスの斧
85	75	🗡🗡🗡	🛡🛡	三の印つきの剛剣マンジカブラ
86	75	🗡🗡🗡🗡	🛡🛡	捨の印つきの呪われた見切りの盾
87	75	🗡🗡🗡🗡	🛡🛡	罠の印つきの装甲カブラサライ
88	75	🗡🗡🗡🗡	🛡🛡	トの印つきの呪われたドラゴンシールド
89	75	🗡🗡🗡🗡	🛡🛡	重の印つきの地雷ナバリの盾
90	75	🗡🗡🗡🗡	🛡🛡	見の印つきの呪われた風魔の盾
91	75	🗡🗡🗡🗡	🛡🛡	祝福された呪いの壺
92	75	🗡🗡🗡🗡	🛡🛡	ダイミョウどんの肉
93	75	🗡🗡🗡🗡	🛡🛡	月の印つきのブフーの包丁
94	75	🗡🗡🗡🗡	🛡🛡	ワナ師の腕輪
95	75	🗡🗡🗡🗡	🛡🛡	捨の印つきのマムルの盾
96	75	🗡🗡🗡🗡	🛡🛡	捨の印つきのマムルの剣
97	75	🗡🗡🗡🗡	🛡🛡	悟の印つきのラセン風魔の盾
98	75	🗡🗡🗡🗡	🛡🛡	如の印つきの秘剣カブラステギ
99	75	🗡🗡🗡🗡	🛡🛡	—



町の施設

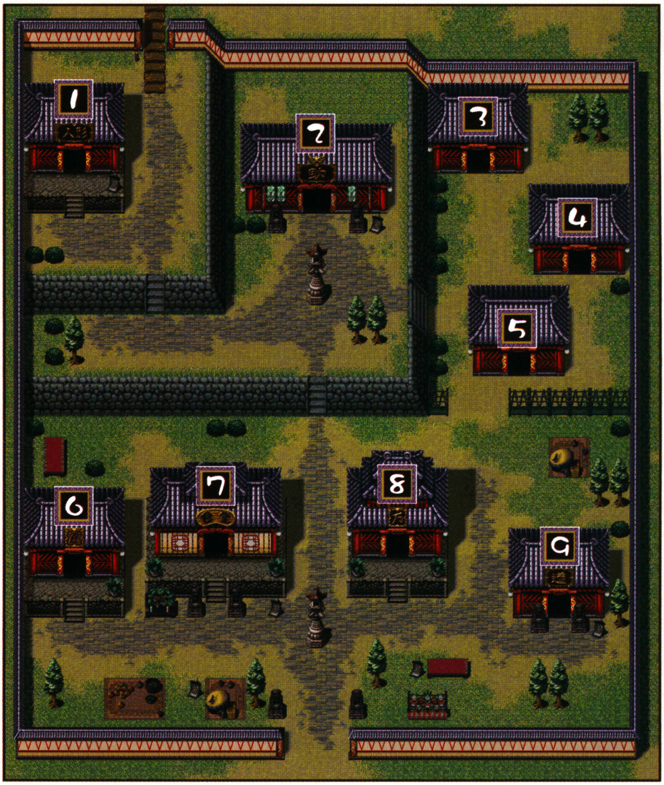
シレンたちの拠点となるイルパの町には、冒険の役に立つ施設がたくさんそろっている。ここでその施設を紹介しよう。

イルパの町

イルパの町には、料理屋トンファンや万屋のように風来人相手に商売を行っている施設から、リヒピシの家やおはらいオババの家のような町人の自宅まで、全部で9つの建物がある。最初は何もない場所でも、物語が進むと新たなダンジョンの入口になることも多いので、P.28～31で各施設の特徴をチェックしておこう。また、イルパの町に暮らす人たちからは、冒険に役立つ話も聞ける。話の内容も物語が進むたびに変わるので、ダンジョンをクリアしたら町中を一通り探索するのが基本だ。

なお、一部の施設を利用するには、この世界のお金であるギタン(G)が必要になる。ギタンはダンジョン内で拾うか道具を売ることで手に入るので、なるべく多くのギタンを稼いでおこう。

イルパの町全景



1 人形屋
2 風来救助隊
3 おはらいオババの家
4 リヒピシの家
5 ヌワンコの家
6 倉庫
7 料理屋トンファン
8 万屋
9 訓練所

1 人形屋

店主 オハギ キナコ

人形を売ってくれる店。ただし、初めて店に行ったときはまだ人形はできておらず、一度冒険に出て再び店を訪れると500Gで売ってもらえる。一度人形を買えば以降は無料で冒険に連れて行けるが、人形を壊すとまた500Gが必要。

人形についてはP.23へ

⬅1号を壊すと次は2号に。人形のナンバーで壊した数がわかる。

2 風来救助隊

隊長 グッド セツ

⬅救助に成功すればごほうびがもらえる。積極的に救助に向かおう。

風来救助の受付を行っている施設。トップメニューで風来救助の依頼を受けたあと、隊長のグッドに話しかけると風来救助に向かえる。ただし、救助できるのは自分が行ったことのあるダンジョンの行ったことのある階層までだ。

風来救助についてはP.62へ

3 おはらいオババの家

家主 おはらいオババ

おはらいオババが住んでいる家。最初は特に変わったものはないが、奈落の果て(P.136)をクリアして第二部のエンディングを見たあとに訪ねると、ダンジョンをいかに早くクリアするかを競うオババの家の隠し穴に挑戦できる。

オババの家の隠し穴についてはP.190へ

⬅隠し穴の奥には、薬になる霊草があるらしい。オババの頼みごとを聞いてあげよう。

4 リヒピシの家

家主 リヒピシ

⬅家主よりも目立つビッグモアイ様。徳を貯めて話しかけ、貴重な道具をゲットしよう。

Wiiシレン3と連動すると、ビッグモアイ様からごほうびがもらえる場所。ごほうびを10個もらうか、第二部終了後に訪ねるとビッグモアイ様が家出し、のちにマムルのほら穴に挑戦できる。

ビッグモアイ様についてはP.66へ
マムルのほら穴についてはP.164へ

5 ヌワンコの家

家主 ヌワンコ

←かけ軸の裏には大きな穴が。ヌワンコもここにダンジョンの入口があったとはと驚く。

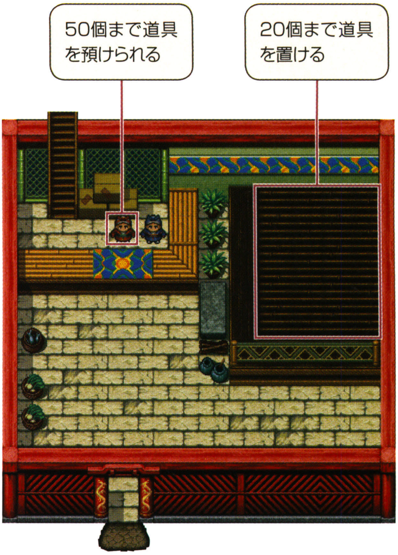
ヌワンコの自宅。最初は特に何もない場所だが、天下一ワナ道会(P.118)クリア後に訪ねると、壺の洞窟に挑戦できるようになる。壺の洞窟には、壺作りの名人として有名なガイバラが探し求める、究極の土が眠っている。

壺の洞窟についてはP.128へ

6 倉庫

倉庫番 クメ カメ

持っている道具を預かってくれる場所。ここに預けた道具は、冒険途中で倒れてもなくならずにすむ。貴重品を手に入れたり、道具が持ちこめないダンジョンに挑戦する場合は、ここに必ず道具を預けておこう。なお、店主のクメには50個、倉庫内の床には20個、合計70個の道具を預けられるが、指定された床の外に道具を投げると投げた道具はなくなってしまう。また、倉庫内でも道具は使えるが、倉庫から出るとLvは1に戻る。しあわせ草などのステータスを変化させる道具はむだになってしまうのでダンジョンで使おう。



←持っている道具をまとめて捨てることもできる。いらない道具が多いときは利用しよう。

7 料理屋トンファン

店主 オロ サチ

←料理屋トンファンの看板娘サチ。彼女は影ながらシレンの冒険をサポートしてくれる。

イルパの町の名物料理屋。冒険の拠点ともいえる場所で、ダンジョン脱出後はここの2階から再スタートとなる。また、ジャハンナムの扉(P.100)をクリアして第一部のエンディングを見たあとは、トンファンの穴へも挑戦できる。

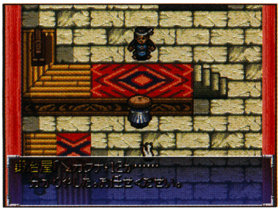
トンファンの穴についてはP.108へ

8 万屋

鍛冶屋

店主
鍛冶屋

シレンが持っている武器や盾を強化したり、腕輪の修理などを行ってくれる施設。なお、マーモの加入とジャハンナムの扉(P.100)クリア、ふたつの条件を満たしたあと、仲間を連れずに鍛冶屋を利用すると、鍛冶屋のかまどに挑戦できるようになる。



⬅強力な武器と盾があれば冒険もはかどる。愛用している品はここで強化しておこう。

鍛冶屋のかまどについてはP.150へ

強化

料金:1500G

シレンが持っている武器か盾の強化値を1上げる。まれに鍛冶屋がいい仕事をして、強化値が一気に3上がることもある。ただし、連続で強化することはできないので注意。再び強化を頼むには、一度冒険に出る必要がある。

修理

料金:500G

腕輪に入ったヒビを直す。ヒビは腕輪を装備した状態でモンスターの攻撃を受けると入ることがある。このヒビが入ったあとに攻撃を受けると、腕輪が壊れてしまう可能性があるので、大事な腕輪はここで修理しておこう。

はずす

料金:1000G

合成(P.37〜40)などで、武器、盾、腕輪に加わった特殊効果(印)を取り外す。ただし、たとえばドラゴンキラーの特徴である「ドラゴン系に大ダメージ」というような、その道具自体にもとから備わっている特殊効果は外せない。

道具屋

店主
道具屋

道具を買ったり、持っている道具を売ったりできる施設。商品は右のとおりで、注目の品は妖光のヤリだ。妖光のヤリはとても手に入りにくい武器で、タダで手に入れるには遺跡の奥底(P.176)で拾うか、マムルのほら穴(P.164)で変化の壺を利用するくらいしか手がない。少々値は張るが、ぜひ買っておきたい。なお、どの道具も1個買うと店からなくなってしまうが、一度冒険に出れば再び買えるようになる。

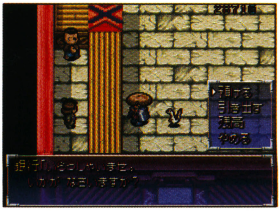
道具屋の商品

道具名	価格
青銅の太刀	500G
鉄甲の盾	1200G
ちからの腕輪	1200G
巨大なおにぎり	200G
おはらいの巻物	100G
弟切草	200G
毒消し草	550G
めぐすり草	50G
たかとび草	100G
妖光のヤリ	15000G

銀行

店主
銀行

持っているギタンを預かってくれる施設。最大999999Gまで預かってくれる。銀行に預けたギタンは冒険途中で倒れてもなくならないので、不必要な分はここに預けておこう。



⬅999999G以上預けようとすると、限度を超えたギタンがなくなるので注意。

G 訓練所

訓練所

店主
トレパン

訓練所の奥にある施設で、もぐら系のモンスターを倒してシレンのLvアップを行える場所。訓練できる時間は50ターンだけなので、ナナメ移動を利用して効率よく倒そう。なお、連続して利用するにはギタンがかかるが、初回は無料。一度冒険に出ると利用回数がリセットされ、また無料で利用できるようになる。

←もぐらとアオもぐらは攻撃も移動もしてこない。倒すことだけを考えて行動しよう。

もぐら
HP 8
EXP 5

アオもぐら
HP 18
EXP 40

利用料金

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目
無料	200G	400G	600G	800G

特訓ダンジョン

店主
ヒゲチヨ

いままでにクリアしたダンジョンに挑戦できる施設。ただし、挑戦時は必ずLv1になり、道具とギタンの持ちこみは不可で、仲間も連れて行けない。なお、クリアすると報酬がもらえる。また、トップメニューの「交換」でほかのプレイヤーと特訓ダンジョンを交換することもできる。

←「前回と同じ」を選べば、前回プレイしたものとまったく同じダンジョンに挑戦できる。

交換についてはP.65へ

特訓ダンジョンクリア報酬

ダンジョン名	階層	クリア報酬
古代遺跡	5~8F	弟切草
魔城東小天守	5~9F	弟切草
	10~13F	真空斬りの巻物
魔城大天守閣	5~9F	真空斬りの巻物
	10~14F	復活草
	15~18F	天使の種
ジャハンナムの扉	5~14F	復活草
	15~22F	天使の種
トンファンの穴	5~9F	復活草
	10~39F	天使の種
	40~99F	回復の剣
天下一ワナ道会	5F~9F	復活草
	10~39F	天使の種
	40~99F	回復の剣

ダンジョン名	階層	クリア報酬
壺の洞窟	5~9F	真空斬りの巻物
	10~29F	天使の種
	30~99F	回復の剣
奈落の果て	5~9F	復活草
	10~14F	天使の種
	15~29F	ねだやしの巻物
	30~99F	回復の剣
鍛冶屋のかまど	5~9F	復活草
	10~29F	天使の種
	30~99F	回復の剣
マムルのほら穴	5~9F	真空斬りの巻物
	10~29F	天使の種
	30~99F	回復の剣
遺跡の奥底	5~6F	たかとび草
	7~9F	トンネルの杖
	10~15F	大部屋の巻物
	16~99F	兵隊アリの肉

道具

本作にはさまざまな道具が登場する。道具の基礎知識や合成の仕組み、武器と盾の共鳴効果などをここで紹介しよう。

道具の基本

道具にはいろいろな効果があり、モンスターと戦ったり冒険するうえで手助けをしてくれる。だが、たとえば武器なら装備して使う、杖なら振って使うなど、利用方法は種類ごとにだいたい決まっている。なかには使い方が普通とは違うものもあるが、それらが手に入るのは物語の中盤以降。まずは、使い方の基本を覚えることから始めてほしい。なお、シレンが一度に持てる道具は、最大20個まで。「持ち物メニュー」でYボタンを押せば持っている道具を種類別に整理できるので、持ち物が増えたらこまめに整理するといい。

⬅道具は、ダンジョンをクリアするか、もちかえりの巻物を読むことで持ち帰れる。

道具の種類

武器

シレンが右手に持つ道具で、おもにモンスターを攻撃するための道具。基本的には装備して使うことになるが、投げることでもモンスターに大きなダメージを与えられる。投げて当てたときのダメージは、剣の強さと強化値の合計が高いほど大きい。

盾

シレンが左手に持つ道具で、おもにモンスターの攻撃を防ぐための道具。武器と同じく、基本的には装備して使い、投げることでもモンスターに大きなダメージを与えられる。投げて当てたときのダメージは、盾の強さと強化値の合計が高いほど大きい。

腕輪

シレンが腕にはめる道具で、装備すると腕輪に備わった特殊効果が発動する。ただし、装備中にモンスターの攻撃を受けるとヒビが入ることがあり、それを装備したまま攻撃を受けると、今度は壊れてなくなる可能性がある。ヒビは鍛冶屋などで修理できる。（※1）

矢

おもに、遠くからモンスターを攻撃するための道具。99本までまとめて持てる。射程距離は10マス（銀の矢は無限）で、コマンドの「撃つ」、もしくは装備してLボタンを押すことでも撃ち出せる。武器での攻撃と違い、矢はカド抜け（P.43）する。

※特殊な効果が現れる道具以外は、モンスターに投げ当てると2ダメージとなる

食料

おもに食べることで効果を発揮する道具。食べると満腹度が回復する。また、一部のおにぎりは食後に特殊な効果が現れるものもある。なお、まずそうなおにぎり以外の食料を満腹度が満タンのときに食べると、少しだけシレンの最大満腹度が増える。

草・種

飲むとシレンに、投げると当てた生物に効果を発揮する道具。すばやさ草やちからの草といったプラス効果のある草·種は飲み、毒草や混乱草のような草·種はモンスターに投げるというふうに使い分けよう。また、飲むと満腹度が5回復する。(※1)

巻物

おもに、読むことで効果を発揮する道具。効果は巻物ごとに違い、部屋全体とその入口1マス分に効果があるもの、持っている道具に効果があるもの、置いて使うものなどがある。読むと自分が不利になるものもあるので、使用時は特に注意を払うこと。(※1)

杖

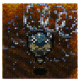
おもに、振ると魔法弾が正面に飛び、当たったものに効果を発揮する道具。魔法弾の射程距離は無限。なお、杖にはすべて使用回数があり、回数が0になると魔法弾は出なくなる。だが、ほとんどの杖は、杖自体を投げることでも魔法弾と同じ効果が発動する。

壺

おもに、ほかの道具を入れることで効果を発揮する道具。入れられる数は壺ごとに違い、効果もさまざま。投げて壁や生物に当てたり、転んで落とすと壊れてしまうことがあるので、取り扱いには気をつけたい。(※1)

肉

食べるとシレンがモンスターに変身し、モンスターの特技を使えるようになる。なお、投げ当てた生物が肉のもとになったモンスターに変身するが、ンフーに投げた場合はンフーがそのモンスターの特技を覚える。



ワナ

シレンがワナ師(P.46)になっているあいだだけ拾える道具。床に設置することで、モンスターをワナにはめられる。ただし、シレンが設置したワナは普通のワナと違い、モンスターが踏むたびに一定確率で壊れる。また、投げても効果が発揮される。

ギタン

お金。拾うと所持ギタンが増えるが、Bボタンを押しながら移動してギタンの上に乗れば「足元」コマンドで投げることもできる。モンスターに投げ当てた場合は、金額の10分の1のダメージを与える。持ち歩きたいなら、上に乗ったあと、保存の壺に入れるといい。

道具名の表示色の違い

シレンが手に入れた道具は、白、黄、赤、緑の4色で区別されている。各色の意味は右のとおりなのだが、なかでも、黄色で表示される未識別の道具には注意が必要だ。未識別だと、使ってみるまでくわしい効果がわからず、利用法を間違えやすい。たとえば草・種だと、本来はモンスターに投げて使うものを間違って飲んでしまうといったこともあるので、識別の巻物を読むか識別の壺に入れ、正しい道具名を確認してから使いたい。なお、識別の巻物は普通なら道具を1個しか識別できないが、まれに持っている道具をすべて識別できる。

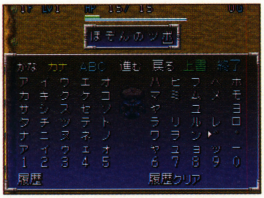
各色の意味

薬草	……識別済み
トパーズの腕輪	……未識別
カタナ-1	……呪い状態
鉄甲の盾+2	……合成されたもの・自分で名前をつけたもの

アドバイス

未識別には法則が!?

下に挙げた例のように、同じ未識別状態でも、不明になる部分は道具の種類ごとに決まっている。また、ダンジョンによって手に入る道具の識別状態も違うので、各攻略ページで手に入る道具を確認し、未識別でもある程度その正体を見抜けるようになろう。ちなみに、矢、食料、肉、ワナ、ギタンは、必ず識別された状態で手に入るので安心だ。



⬆未識別の道具は、自分で名前をつけられる。正体がわかったら書こう。

武器の場合だと……

どうたぬき

名前はわかるけど、強化や呪い、祝福は不明

壺の場合だと……

キュートな壺[5]

回数はわかるけど名前が不明

未識別だと不明になるもの

分類	不明部分
武器	強化値、呪い、祝福
盾	強化値、呪い、祝福
腕輪	名前、呪い、祝福
巻物	名前
草・種	名前
壺	名前
杖	名前、使える回数

データの見方

［ダンジョン］

古…古代遺跡　壺…壺の洞窟
小…魔城東小天守　奈…奈落の果て
大…魔城大天守閣　鍛…鍛冶屋のかまど
ジ…ジャハンナムの扉　マ…マムルのほら穴
ト…トンファンの穴　遺…遺跡の奥底
罠…天下一ワナ道会　オ…オババの家の隠し穴

［データ］

○…識別済　▲…名前のみ未識別
×…未識別　—…出現しない

各ダンジョンで手に入る道具の識別状態

	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
武器	×	×	×	×	×	×	—	×	×	×	×	×
盾	×	×	×	×	×	×	—	×	×	×	×	×
腕輪	○	○	○	○	—	○	○	×	×	○	—	○
巻物	○	○	○	○	○	○	○	×	—	○	×	○
草・種	○	○	○	○	○	—	○	×	×	○	×	○
壺	○	○	○	×	○	○	○	×	×	×	×	×
杖	○	○	○	▲	○	○	○	×	×	×	×	×

道具の識別テクニックについてはP.72～75へ

祝福状態

道具の中には、名前の頭につくアイコンが各道具のアイコンではなく、ベルになっているものがある。これは、その道具が祝福されているということを表しており、これらの道具を使うと普段よりも優れた効果が発動する。祝福の効果は道具の種類ごとに違うので、下記で確認してほしい。道具を使っていると祝福が解除されることも多いが、とても便利な状態なので積極的に利用したい。ちなみに、祝福の壺に入れるか、祝福カズラに投げて飲みこませれば、自分の好きな道具を祝福状態にできる。

祝福のおもな効果

分類	祝福状態の効果	祝福状態が解除される条件
武器	通常攻撃で与えるダメージが少しアップ	攻撃したときに低確率で解除
盾	受けるダメージが少しダウン	攻撃を受けたときに低確率で解除
腕輪	攻撃を受けてもヒビ割れない	攻撃を受けたときに低確率で解除
矢	矢で与えるダメージが少しアップ	撃ったときに低確率で解除
食料	満腹度が最大まで回復。最大満腹度の上昇量が2倍	なし
草・種	使用した時の効果が2倍になる	なし
巻物	読んでもなくならない	読んだときに高確率で解除
杖	振っても使用回数が減らない	振ったときに高確率で解除
壺	特になし	なし
肉	効果ターン数が倍になる	なし
ワナ	祝福状態にならない	なし
ギタン	投げ当てた時のダメージが金額と同じになる	なし

呪い状態

道具にドクロのアイコンがついていたら、それは呪われている証拠。呪われた道具は下記のように、効果が大きく下がって使い物にならなくなってしまう。おはらいの巻物を読めば呪いを解除できるので、貴重品が呪われたときのために、できればこの巻物を1～2個用意しておきたい。なお、呪いの壺に入れる、ノロージョ系の特技を受ける、呪いのワナを踏むといったことでも道具は呪われてしまうが、呪いの壺以外であれば、盾か腕輪に「払」の印を合成することで呪われなくなる。

呪いのおもな効果

分類	呪い状態の効果
武器	装備すると外せなくなる
盾	装備すると外せなくなる
腕輪	装備すると外せなくなる
矢	装備すると外せなくなり、撃つこともできない
食料	食べられなくなり、投げても2ダメージを与えるだけ
草・種	飲めなくなり、投げても2ダメージを与えるだけ

分類	呪い状態の効果
巻物	使えなくなり、投げても2ダメージを与えるだけ（聖域の巻物は置いても効果が発動しない）
杖	振れなくなり、投げても2ダメージを与えるだけ（ころばぬ先の杖は持っていても効果が発動しない）
壺	出し入れできなくなり、投げても2ダメージを与えるだけ
肉	食べられなくなり、投げても2ダメージを与えるだけ
ワナ	呪い状態にならない
ギタン	投げても2ダメージを与えるだけ

武器と盾の強化

武器と盾には強化限界というものがあり、この値までその道具を鍛えられる。たとえばカタナなら、強さは9だが強化限界は30。限界まで鍛えればカタナ+30となり、強さが39もある武器になるのだ。ただ、サビのワナやミドロ系の特技を受けると、せっかく上げた強化値が下がってしまう。メッキ状態にすればサビを無効化できるので、大切な武器や盾にはメッキの巻物を使っておこう。ちなみに、盾なら「金」の印でもサビを防げる。

強化の例

強化の方法

- 鍛冶屋で強化
- 天の恵みの巻物を読む（武器のみ）
- 地の恵みの巻物を読む（盾のみ）
- 強化の壺に入れる
- 強化カズラに投げ当てる

合成の基本

合成とは、同じ種類の道具をかけ合わせ、強力なひとつの道具を作り出すこと。これは基本的に、合成の壺に道具を入れることで実行できる。合成できるものは、武器、盾、腕輪、杖の4つだが、杖だけは同じ杖同士しか合成できない。

なお、合成は必ず最初に入れた道具がベースとなり、2番目以降に入れた道具は最初に入れた道具の補強として使われる。入れる順番を間違うと取り返しがつかなくなるので、合成を行うときは慎重に。なお、ミニマゼルン系のモンスターに道具を投げても合成はできる。

合成できるもの

- 武器 + 武器：武器同士の合成
- 盾 + 盾：盾同士の合成
- 腕輪 + 腕輪：腕輪同士の合成
- 杖 + 杖：同じ杖同士の合成

合成の方法

- 合成の壺に道具を入れる
- ミニマゼルン系のモンスターに道具を投げる

合成の法則

- 最初に入れた道具がベースとなり、2番目以降の道具は最初に入れた道具の補強に使われる
- 祝福および呪い状態の道具を合成に使用した場合は以下のとおりとなる
  - ・通常+祝福=祝福
  - ・祝福+祝福=祝福
  - ・祝福+呪い=通常
  - ・通常+呪い=呪い
  - ・呪い+呪い=呪い
- メッキ状態の道具を合成に使用した場合、ベース、2番目以降関わらず合成品はメッキ状態になる

武器の合成

武器同士を合成すると、1個目の武器に2個目以降の武器の強化値と印が追加される。右の例のように、特殊な能力がない武器にも印をつけることができるので、貴重な印が備わっている武器は強さが低くても、捨てずに残しておきたい。ただし、合成できる印の数は、各武器ごとに決まっている。多くの印をつけたいなら、合成できる印の多さからベースの武器を選ぼう。ちなみに、印にはそれぞれ値段があるため、合成した武器は高値になる。

武器の合成の例

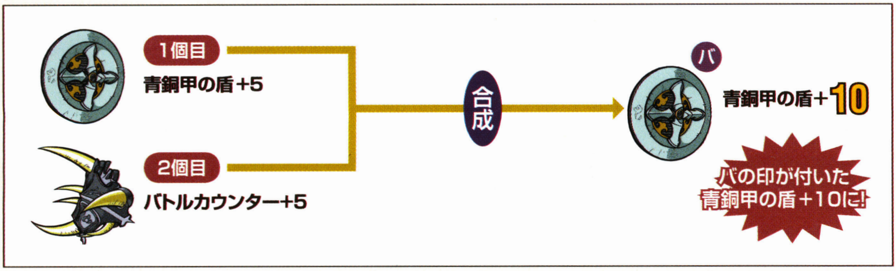
武器の印一覧

印	印の効果	印の価格	印が備わった武器
貫	通常攻撃で正面2マスを同時に攻撃できる(貫通攻撃)	+2500G	妖光のヤリ
三	通常攻撃で正面3方向を同時に攻撃できる(カド抜け攻撃可能)	+3000G	妖刀かまいたち
吸	通常攻撃を行うと相手のHPを1にし、与えたダメージ分だけ武器の強化値が増える(HPが1のモンスターにはダメージを与えられない)。ただし、強化値の限界値を超えた場合、武器が壊れてなくなる。なお、通常攻撃で空振りすると強化値が0になり、誰もいないマスに向かって武器を振ると、強化値が1下がる	+500G	魂のカマ
会	通常攻撃、もしくは武器を投げて当てた場合、まれに会心の一撃(通常攻撃の約2倍のダメージ)が出る	+1200G	ミノタウロスの斧
必	通常攻撃が必ず当たる	+3000G	必中の剣
掘	壁が掘れるが、掘ると武器が壊れてなくなることがある	+400G	つるはし
掘	壁を掘れるうえに、壊れない	+2000G	サトリのつるはし
ス	通常攻撃が2回外れると、次の攻撃が会心の一撃になる	+1000G	スパークソード
捨	通常攻撃を当てるたびに武器の強化値が1下がる	+100G	使い捨ての剣
如	壁、もしくは生物に向かって通常攻撃を行うと、シレンが1マス後ろに下がる	+1500G	如意棒
回	通常攻撃でダメージを与えると、シレンのHPが回復する(回復量はダメージが大きいほど増える)	+2500G	回復の剣
混	通常攻撃を行うと、生物を睡眠状態か混乱状態にすることがある	+4000G	混沌の斧
セ	通常攻撃を行うと、生物が持っている道具を10マス後ろにはじき飛ばすことがある(道具をはじき飛ばした場合、ダメージは与えられない)	+1000G	セルアーマーの剣
肉	通常攻撃で倒したモンスターを、肉にすることがある。ただし、肉にしたとき、武器が壊れてなくなることがある(トンファンの穴を冒険中は壊れない)	+2000G	ブフーの包丁
罠	通常攻撃で正面にあるワナを壊せるが、ワナを壊したとき、武器が壊れてなくなることがある	+1500G	木づち
仏	ゴースト系モンスターに与える通常攻撃のダメージが1.5倍になり、ぼうれい武者系には、相手の防御力を無視してダメージを与えられる	+1400G	成仏のカマ
竜	ドラゴン系モンスターに与える通常攻撃のダメージが1.5倍になる	+1200G	ドラゴンキラー
ド	ドレイン系モンスターに与える通常攻撃のダメージが1.5倍になる	+600G	ドレインバスター
月	爆弾系モンスターに与える通常攻撃のダメージが1.5倍になる	+2000G	三日月刀
目	一ツ目系モンスターに与える通常攻撃のダメージが1.5倍になる	+500G	一ツ目殺し
空	浮遊系モンスターに与える通常攻撃のダメージが1.5倍になる	+1800G	斬空剣

盾の合成

盾の合成も武器と同じく、1個目の盾に2個目以降の盾の強化値と印が追加される。特殊効果を重視するなら、つけられる印の数に注目してベースにする盾を選ぼう。ただし、盾はシレンの身を守れるただひとつの装備品。強さが低いとその分受けるダメージも大きくなるので、強化の限界値も重要だ。強化限界と印のバランスを考えると、序盤は鉄甲の盾をベースにするのがオススメ。

盾の合成の例



盾の印一覧

印	印の効果	印の価格	印が備わった盾
腹	満腹度の減る速さが通常時の半分(20ターンに1%)になる	+300G	ハラモチの盾
重	満腹度の減る速さが通常時の倍(5ターンに1%)になる	+300G	重装の盾
力	盾の強さ分、剣の強さが増える	+1500G	パワーシールド
見	相手の攻撃を高確率で避ける	+3500G	見切りの盾
捨	攻撃を受けるたびに盾の強化値が1下がる	+300G	使い捨ての盾
金	ミドロ系モンスターの特技やサビのワナの効果を受けなくなる	+400G	木甲の盾
バ	通常攻撃で受けたダメージの一部を正面のモンスターにはね返す	+1000G	バトルカウンター
ガ	通常攻撃でダメージを受けると所持ギタンが増える	+1000G	ガマラの盾
幸	通常攻撃でダメージを受けると経験値が増える	+3000G	しあわせの盾
プ	モンスターの特技で受ける特殊効果を10ダメージに変換する(矢、石、大砲の弾、ブレス、自爆、魔法弾は変換できない)	+2000G	プリズムの盾
返	直線的に飛んできた道具をはね返す(山なりに飛んで来た物や、遠投状態の物、銀の矢、一度はね返された物ははね返せない)	+5000G	はねかえしの盾
避	モンスターが放った飛び道具を避ける(魔法弾、ブレス、大砲の弾は避けられない)	+5000G	みかわしの盾
ト	持っている道具を盗まれなくなる	+500G	トドの盾
払	ノロージョ系モンスターの特技や呪いのワナの効果を受けなくなる。また、装備していなくてもこの印がついた盾は呪いの対象にならない	+500G	呪いよけの盾
地	爆発で受けるダメージがすべて半分になる	+1000G	地雷ナバリの盾
悟	盾を装備した際、最大満腹度が0になるが、ターン経過で満腹度が減らなくなる(装備を外しても満腹度は戻らない)	+3000G	サトリの盾
竜	ドラゴン系モンスターのブレスやドラゴン草で受けるダメージが半分になる	+2000G	ドラゴンシールド
山	魔法弾を撃たれた方向へはね返す。範囲効果の魔法は、特技を使用した相手にはね返す(一度はね返った魔法ははね返せない)	+4000G	やまびこの盾
罠	ワナを踏んでも起動しなくなる	+2000G	カラクロイドの盾

腕輪の合成

腕輪の合成は武器や盾の合成と違い、ベースにした腕輪に備わるのは2個目以降の腕輪の印だけとなる。たとえば回復の腕輪にちからの腕輪を合成すると、回復の腕輪の効果はそのままに、「力」の印の効果も発揮される。なお、2個目以降に入れた腕輪にヒビが入っていても、ベースにした腕輪が無傷である限り合成後の腕輪にはヒビが入らない。安心して合成に利用してほしい。

腕輪の印一覧

印	印の効果	印の価格	印が備わった腕輪
回	1ターンにHPが5ずつ回復するようになるが、満腹度の減る速さが通常時の倍(5ターンに1%)になる	+300G	回復の腕輪
見	フロアにいる全モンスターと落ちている道具がミニマップ上に表示される	+500G	透視の腕輪
垂	5～15ターンごとに、所持している道具をランダムで落とす	+500G	たれ流しの腕輪
悟	ターン経過で満腹度が減らなくなる	+500G	ハラヘラズの腕輪
重	満腹度の減る速さが通常時の倍(5ターンに1%)になる	+500G	ハラヘリの腕輪
ノ	投げる道具と撃つ矢の飛ぶ方向が、ランダムで決まる	+200G	ノーコンの腕輪
会	通常攻撃が必ず超会心の一撃(通常時の約5倍のダメージ)になるが、一度でも攻撃を受けると腕輪が壊れてなくなる	+500G	強打の腕輪
避	高確率で相手の攻撃を避けるが、ブレス、爆発、自爆に巻き込まれると腕輪が燃えてなくなる	+500G	紙一重の腕輪
混	混乱状態にならない	+300G	混乱よけの腕輪
力	ちからの最大値と現在値が3アップ	+300G	ちからの腕輪
健	ちからが下がらなくなる。毒草の効果は、ちからの減少とともに鈍足効果も無効化する	+400G	弱らずの腕輪
痛	モンスターから受けた通常攻撃が、高確率で痛恨の一撃(通常時の約2倍のダメージ)になる	+500G	痛恨の腕輪
爆	何か行動するたびに、一定の確率で自爆する(自爆の威力は大型地雷のワナと同じ)	+0G	爆発の腕輪
飛	歩くたびに一定の確率でワープする	+400G	たかとびの腕輪
ド	くねくねハニー、すすり虫、ちょうちんフグなどの特技によるステータスの減少を無効化する	+400G	ドレインよけの腕輪
遠	投げた道具、撃った矢、セルアーマー系モンスターに弾かれた道具が、遠投状態(壁貫通、飛距離無限)になる	+300G	遠投の腕輪
曲	投げた道具、撃ちだした矢、ふき飛ばしの杖でふき飛ばした道具が、壁に当たると曲がる(遠投状態の道具は曲がらない)	+200G	まがりの腕輪
外	投げた道具、撃ちだした矢が、生物に当たらなくなる	+500G	あたらずの腕輪
払	ノロージョ系モンスターの特技や呪いのワナの効果を受けなくなる。また、装備していなくても、この印がついた腕輪は呪いの対象にならない	+500G	呪いよけの腕輪
目	発見していないワナと透明状態の生物が見えるようになる。また、目つぶし状態を回復および無効化する	+400G	よくみえの腕輪
通	水の上を歩ける	+400G	通過の腕輪
覚	眠りの状態異常にならなくなるが、装備中はフロア中の生物も目を覚まし、眠らなくなる	+300G	目覚ましの腕輪
罠	フロア中のワナが見えるようになり、ワナを道具として使える。また、装備中はモンスターがワナにかかる(浮遊系のモンスターを除く)。ただし、ワナを利用せずにモンスターを倒した場合、得られる経験値は1になる	+0G	ワナ師の腕輪

杖の合成

同じ杖同士を合成すると、使用回数を1個の杖にまとめることができる。使用回数が増えれば同じ杖を何個も持たずにすむため、その分ほかの道具も集めやすくなるだろう。なお、ころばぬ先の杖以外のどの杖の使用回数も、最大で99まで合成できる。ちなみに、未識別状態で使用回数がわからない杖同士を合成すると、名前は不明なままだが使用回数は合成され、使用回数だけ識別された状態になる。

杖の合成の例

装備品の共鳴

武器、盾、腕輪を特定の組み合わせで装備すると、共鳴という不思議な現象が起こる。たとえば右記のように、カタナと鉄甲の盾を同時に装備すると、シレンの最大HPが20も上昇。共鳴でしか得られない特殊効果もあるので、下記で装備品の組み合わせとその効果を確認しておこう。この共鳴を生かすために、下記で挙げた装備品を合成のベースとして使い、強化していくのもいいだろう。

共鳴の例

共鳴の効果

組み合わせ	発動する効果
こん棒+木甲の盾	武器と盾の強さが3増える
青銅の太刀+青銅甲の盾	武器と盾の強さが3増える
どうたぬき+ハラモチの盾	武器と盾の強さが3増える
ドラゴンキラー+ドラゴンシールド	武器と盾の強さが5増える
三日月刀+地雷ナバリの盾	武器と盾の強さが5増える
カタナ+鉄甲の盾	HPの最大値が20増える
サトリのつるはし+サトリの盾	HPの最大値が30増える
オオカブトの斧+オオカブトの盾	ちからの最大値と現在値が3増える
百鬼の剣+百鬼の盾	ちからの最大値と現在値が4増える
風魔刀+風魔の盾	ちからの最大値と現在値が5増える
一ツ目殺し+百鬼の盾	一ツ目系のモンスターに通常攻撃で与えるダメージが10増える
成仏のカマ+百鬼の盾	ゴースト系のモンスターに通常攻撃で与えるダメージが10増える
ドレインバスター+百鬼の盾	ドレイン系のモンスターに通常攻撃で与えるダメージが10増える
剛剣マンジカブラ+装甲カブラサライ	通常攻撃で与えるダメージが5増える
バトルカウンター+ちからの腕輪	バトルカウンターの効果ではね返すダメージが2倍になる
重装の盾+ちからの腕輪	重装の盾に備わっている満腹度減少速度が速くなる効果がなくなる
使い捨ての剣+使い捨ての盾	満腹度の減る速度が通常時の半分(20ターンに1%)になる
火迅風魔刀+ラセン風魔の盾	装備している腕輪が壊れなくなる
マムルの剣+マムルの盾	ワナを踏まなくなる
木づち+木甲の盾+透視の腕輪	めぐすり草を飲んだ時と同じ状態になる
一ツ目殺し+見切りの盾+透視の腕輪	めぐすり草を飲んだ時と同じ状態になる

ダンジョン

入るたびに形を変え、風来人を惑わせる不思議のダンジョン。ダンジョンの基本をここで覚え、困難に立ち向かおう。

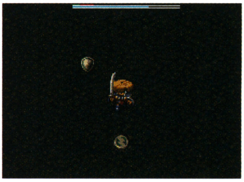
ダンジョンの基本

　ダンジョン内の各フロアは、右に挙げたものが組み合わさって作られている。階段にたどり着けば次のフロアに行けるが、壁と水路は通れないので気をつけたい。ただ、壁はつるはしやトンネルの杖などで掘れるほか、壁の中を移動できるモンスターに変身すれば通り抜けられる。水路は、腕輪の「通」の印を利用するか、浮遊系モンスターに変身すれば通れるようになる。モンスターの肉が近道のカギと覚えておこう。なお、下記に挙げた状態になると冒険失敗になり、すべての道具を失ってイルパの町に戻される。一部のダンジョンでは仲間が倒されても冒険失敗になるので、ときには仲間をかばいつつ、ダンジョンを突き進んでいこう。

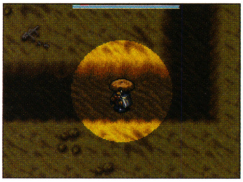
冒険失敗になるおもな条件

- ●冒険中にシレンのHPが0になる
- ●突風で町に戻される
- ●メニューで「あきらめる」を選ぶ
- ●メニューで「中断」せずにDS本体の電源を切る

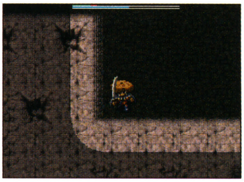
基本となる仕組み



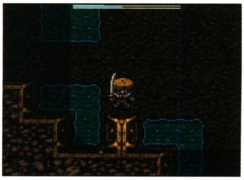
【部屋】
⬅見通しのよい開けた場所。道具が落ちているが、ワナも床に隠されている。



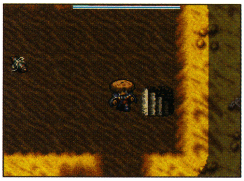
【通路】
➡部屋と部屋をつなぐ道。一部のダンジョンを除き、シレンの周囲1マスしか見えない。



【壁】
⬅部屋や通路の壁。壁の中を移動中に変身が解けると、別の部屋にワープする。



【水路】
➡水が溜まっている床。吹き飛ばしなどで落ちると、別の部屋にワープする。



【階段】
⬅次のフロアへ続く階段。ダンジョンによって、上り階段か下り階段かの違いがある。

ダンジョン内での行動

ダンジョン内では、ターン制で時間が進む。1ターン内の行動は基本的に、シレン、モンスター、仲間の順で実行されるため、シレンが動かなければモンスターや仲間も動かないのだ。じっくり考えて、次の行動を決めよう。ただし、倍速や鈍足だと、このルールが少し変化する。それぞれの特徴を下記で確認しておこう。なお、方向転換や矢の装備といった行動は、ターンを消費しない。ターンを消費する行動・しない行動を右記で覚えてほしい。

←基本的にはシレンが先手。一撃でモンスターを倒せれば、反撃を受けずにすむ。

ターンを消費する行動としない行動

ターンを消費するおもな行動

- 移動
- 攻撃
- 矢を撃つ
- 足ぶみ
- 道具を使う
- 道具を置く
- 仲間、NPCと話す
- 武器、盾、腕輪を装備&はずす
- 道具を壺に入れる&出す
- 床の道具と所持道具を交換する
- 「足元」コマンドで道具を拾う
- 「足元」コマンドでワナを踏む
- モンスターに変身して特技を使う
- モンスターから元に戻る

ターンを消費しないおもな行動

- 方向転換
- 持ち物の整理
- 矢の装備
- 白紙の巻物に書き込む
- 壺の中をのぞく
- 道具に名前をつける
- 道具の説明を見る

ターンの流れ

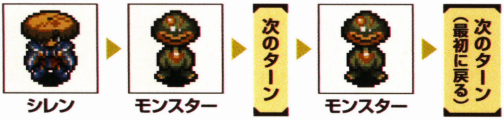
通常

シレン、仲間、モンスターの速度がみな等速の場合、左記の順番で行動する。なお、以下で説明する倍速・鈍足の場合でも、仲間は必ずターンの最後に行動することとなる。

倍速2回攻撃

1ターンに2回の行動ができる状態。おもに、シレンが倍速になるとこの状態になる。左記はシレンが倍速になった場合だが、一部のモンスターは最初から倍速2回攻撃ができる。

鈍足



2ターンに1回しか行動できない状態。左記はシレンが鈍足の場合だが、モンスターが鈍足になってもこの効果は当てはまる。一部のモンスターは最初から鈍足になっている。

倍速1回攻撃

1ターンで移動と攻撃ができる状態。おもに、モンスターか仲間が倍速になるとこの状態になる。さきの行動で攻撃を行った場合は、通常と同じく行動が終了して次のターンになる。

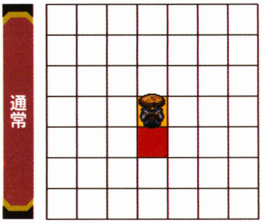
攻撃の種類

シレンは基本的に前方1マスしか攻撃できないが、印の特殊効果や飛び道具などを利用することで、離れた場所にいるモンスターも攻撃できるようになる。シレンの基本となる攻撃範囲は、下記に挙げた6種類。状況に合わせて使い分けられるように、それぞれの特徴をここで覚えてほしい。なお、肉でモンスターに変身すると、攻撃範囲がそのモンスターのものと同じになる。戦いを有利に運ぶため、モンスターの攻撃範囲も合わせて覚えたい。

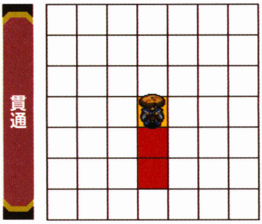
⬅飛び道具で相手のHPを減らしておけば、近づかれてもすぐに倒せるので被害も少なくできる。

モンスターの射程範囲はP.200へ

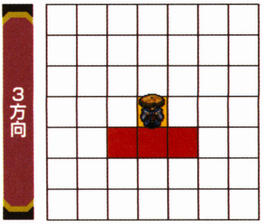
基本となる攻撃範囲



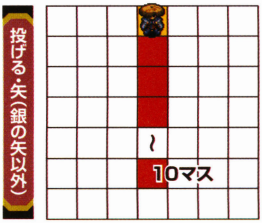
通常の武器、もしくは素手で攻撃したときの攻撃範囲。シレンが向いている方向1マスに攻撃を繰り出す。



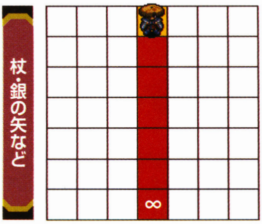
妖光のヤリ(「貫」の印)の攻撃範囲。正面2マスを攻撃できる。正面1マスに生物がいても攻撃は貫通する。



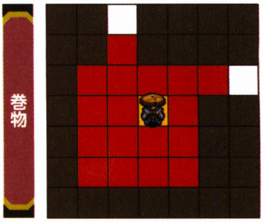
妖刀かまいたち(「三」の印)の攻撃範囲。正面と左右ナナメ方向の3方向をまとめて攻撃できる。



投げた道具と銀の矢以外の矢の射程距離は、正面10マス。ただし、途中に障害物があるとその場に落ちる。



杖の魔法弾と銀の矢、遠縁状態の道具の射程距離は無限。なお、魔法弾以外は障害物も貫通する。



巻物は、部屋全体と入口1マスに効果がある。なお、大爆発の巻物のみフロア全体に効果が及ぶ。

アドバイス

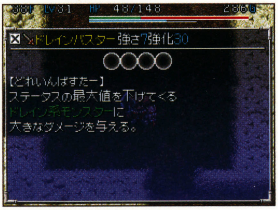
必殺!? カド抜け攻撃!

曲がりカドでは通常、ナナメ前にいるモンスターを攻撃しようとしても、壁のカドに邪魔されて攻撃が届かない。だが、矢や杖の魔法弾といった飛び道具なら、カドにいるモンスターにも攻撃できる。これをカド抜け攻撃といい、「三」の印があれば通常攻撃もカド抜け可能だ。モンスターの反撃を受けずにすむので、ぜひ使いこなしてほしい。

⬆壁のカドに隠れて一方的に攻撃! モンスターハウスなどでは特に使える。

モンスター

シレンの行く手を阻むモンスターには、「ノーマル系」「ドラゴン系」といった系統があり、この系統ごとに共通した特技や弱点などを備えている。全14系統をここで紹介するので、各系統の特徴を覚え、戦いに役立ててほしい。ちなみに、死の使い系のように「ゴースト系」&「浮遊系」といった、2系統以上を同時に備えるモンスターもいる。



←武器や盾のなかには、特定の系統に効果的な能力を備えているものもある。ぜひ戦いに役立てよう。

各系統の特徴

ノーマル系

●いねむり仙人系
●かっとびイノシシ系
●ねずみ子分系
●マムル系
など

共通の特徴がなく、弱点もない系統。マムル系やねずみ子分系といった弱小モンスターのほか、ギャザー系やデブータ系などの強敵も目立つ。

剣系

●鬼面武者系
●サムライどん系
●セルアーマー系
●兵隊アリ系
など

武器を持って攻撃する系統。ヤミウッチー系や鬼面武者系といった攻撃力が高いモンスターが多いが、水がめで水をかければ攻撃力を下げられる。

ゴースト系

●悪魔だんしゃく系
●死の使い系
●パコレプキン系
●闇かむろ系
など

幽霊やゾンビなどがそろう系統。成仏のカマ(「仏」の印)で大ダメージを与えられるほか、薬草などの道具でもダメージを与えられる。

催眠系

●ゲイズ系

催眠術を使い、シレンに無駄な行動をさせようとする系統。ゲイズ系のみがこれにあたる。催眠術は、プリズムの盾(「プ」の印)で防げる。

サビ系

●ミドロ系

シレンが装備している武器と盾をサビさせ、強化値を下げる系統。サビはメッキで防げるが、Lvが高いモンスターはメッキ自体をはがしてしまう。

杖系

●ガイコツまどう系
●きり仙人系
●杖ふりわらべ系
●パ王系
など

杖を持ち、魔法で攻撃する系統。直線上やフロア全体など、攻撃範囲はモンスターごとに違うが、魔法攻撃はやまびこの盾(「山」の印)ではね返せる。

毒草系

●おばけ大根系

毒草や睡眠草などを投げてくる系統。草は、みかわしの盾(「避」の印)でさけられる。また、毒消し草を当てるとダメージを与えられる。

ドラゴン系

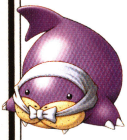
●ダギャン系
●とおせんりゅう系
●ドラゴン系
●にらみヘビ系
など

竜の系統。炎を吐くモンスターもいるが、炎のダメージはドラゴンシールド(「竜」の印)で減らせる。ドラゴンキラー(「竜」の印)で大ダメージを与えられる。

ドレイン系

●くねくねハニー系
●すすり虫系
●ちょうちんフグ系
●ヒツジ神官系
など

シレンの能力を下げる特技を使う系統。下げる能力はモンスターごとに異なる。ドレインバスター(「ド」の印)で大ダメージを与えられる。

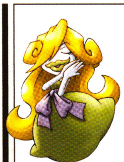


盗み系

- ●ギャドン系
- ●ジャンガリガン系
- ●壺つりジジイ系
- ●ワルっトド系

など

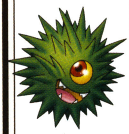
シレンの道具を盗む系統。壺だけを盗むモンスターやギタンだけを盗むモンスターなど、盗む対象はさまざま。トドの盾（「ト」の印）で盗みを防げる。



呪い系

- ●ノロージョ系

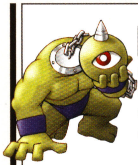
シレンが持っている道具を、呪い状態にする系統。呪いよけの盾か呪いよけの腕輪（盾、腕輪ともに「払」の印）があれば、呪われずにすむ。



爆弾系

- ●ウルロイド系
- ●ばくだんウニ系
- ●オヤジ戦車系
- ●ザガン

砲弾や自爆で爆発を起こす系統。爆発のダメージは、地雷ナバリの盾（「地」の印）で半分にできる。三日月刀（「月」の印）で大ダメージを与えられる。



一ツ目系

- ●アイアンヘッド系
- ●ゲイズ系
- ●ぴーたん系
- ●まどろみ使い系

など

目がひとつしかない系統。一ツ目殺し（「目」の印）で大ダメージを与えられる以外の共通点は特になく、多種多様なモンスターがそろっている。

浮遊系

- ●エーテルデビル系
- ●ギャドン系
- ●警報バエ系
- ●座禅導師系

など

空を飛んで移動する系統。水路なども移動できるため、ほかの系統より距離を取るのが難しい。斬空剣（「空」の印）で大ダメージを与えられる。

モンスターのLvアップ

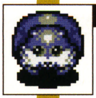
モンスターにも、シレンと同じくLvがある。モンスターのLvが上がるおもな条件は、シレンの仲間を倒す、ほかのモンスターを倒す、ぼうれい武者が乗り移る、といったもの。これらの条件を満たすとモンスターはひとつLvが上がり、見た目も変化。能力も大きくアップし、特技が変わるモンスターもいる。Lvが上がればその分手強くなるが、倒したときの経験値も多いので、わざとLvアップさせるのも手だ。なお、見た目が変わるのはLv4までだが、条件を満たせばLv5以上にもなる。見た目、HP、経験値、特技はLv4のままだが、攻撃力と防御力が少しずつ増えていくので気をつけたい。

⬅混乱の巻物などで大勢のモンスターをまとめて混乱させると、同士討ちでLvアップすることが多い。

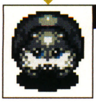
モンスターのLvアップの例

Lv1
ジャンガリガン
HP 13 EXP 8

Lv2
キャンベラン
HP 50 EXP 165



Lv3
グロバラン
HP 100 EXP 2500



Lv4
ロボロン
HP 110 EXP 3500

ワナ

ワナとは、ダンジョンに設置された特殊な仕掛けのこと。このワナを踏むと、ダメージを受けたり、睡眠や混乱になるなど、悪影響が出てしまう。ワナは床の下に隠されているので、めぐすり草などを使って位置を確かめよう。ちなみに、ワナは本来、シレンが踏んだときのみ作動するが、ワナ師の腕輪か「罠」の印をつけた腕輪を装備すると、ワナを道具として扱えるようになる。ワナのくわしい特徴については、P.33で確認しよう。

ワナが発動する条件

- 移動中、見えていないワナを踏むと、高確率で発動
- 見えているワナを踏むと、低確率で発動
- ワナの上に乗り「足元」コマンドで「ふむ」を選ぶと100%発動
- モンスターに変身して踏むと発動しない
- ワナ師になってワナを踏むと、発動せずにワナを拾う
- コクワガッター系に投げられてワナの上に着地した場合、モンスターに変身中、ワナ師状態でも発動する

ワナデータの見方

データの見方

❶ワナの見た目と名前。ワナは50音順に紹介。
❷シレンがワナ師状態で設置し、モンスターに踏ませたときに壊れる確率。
❸そのワナが設置されているダンジョン。ダンジョン名は下記のとおり。

牢…魔城内の牢屋
古…古代遺跡
小…魔城東小天守
大…魔城大天守閣
ジ…ジャハンナムの扉
ト…トンファンの穴
罠…天下一ワナ道会
壺…壺の洞窟
奈…奈落の果て
鍛…鍛冶屋のかまど
マ…マムルのほら穴
遺…遺跡の奥底
オ…オババの家の隠し穴

❹そのワナをシレンが踏んだときの効果と、シレンがワナ師状態でモンスターに踏ませたときの効果。

イカリのワナ

壊れる確率：中

ダンジョン							
	牢	古	小	大	ジ	ト	罠
	壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

フロア中のモンスターがすべて、50ターンのあいだイカリ状態になる。シレンがワナ師状態のときに「足元」コマンドで踏むと、シレン自身が10ターンのあいだ、イカリ状態になる。

モンスターへの効果

踏んだモンスターが50ターンのあいだ、イカリ状態になる。

大型地雷のワナ

壊れる確率：高い

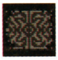
ダンジョン							
	牢	古	小	大	ジ	ト	罠
	壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

周囲1マスを巻きこむ爆発が起こり、残りHPが1になる。爆発に巻きこまれたモンスターと道具は消滅(経験値は入らない)し、壁は通路になる。シレンがおにぎり状態のときに踏むと力尽きる。

モンスターへの効果

爆発に巻きこまれたときと同じ。なお、チキンはチキンの肉になり、ばくだんウニ系は誘爆する。



落し穴のワナ

壊れる確率
100%

ダンジョン							
	牢	古	小	大	ジ	ト	罠
	壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

下の階層（上り階段のダンジョンはひとつまえのフロア、下り階段のダンジョンは次のフロア）に強制移動し、5ダメージを受ける。

モンスターへの効果

踏んだモンスターが落し穴に落ち、消滅する（経験値は入らない）。

回転板のワナ

壊れる確率
中

ダンジョン							
	牢	古	小	大	ジ	ト	罠
	壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

その場でくるくる回され、10ターンのあいだ混乱状態になる。

モンスターへの効果

シレンと同じく、その場でくるくる回され、10ターンのあいだ混乱状態になる。

カゲぬいのワナ

壊れる確率
中

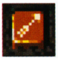
ダンジョン							
	牢	古	小	大	ジ	ト	罠
	壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

どこからともなく飛んできたクナイに影をぬわれ、5ターンのあいだ移動できなくなる。ただし、攻撃や方向転換などはできる。

モンスターへの効果

シレンと同じく、どこからともなく飛んできたクナイに影をぬわれ、5ターンのあいだ移動できなくなる。ただし、攻撃や方向転換などはできる。



木の矢のワナ

壊れる確率
中

ダンジョン							
	牢	古	小	大	ジ	ト	罠
	壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

どこからともなく木の矢が飛んできて、3〜6ダメージを受ける。

モンスターへの効果

どこからともなく木の矢が飛んできて、シレンが撃った木の矢と同じ分のダメージを受ける。

空腹スイッチのワナ

壊れる確率
高い

ダンジョン							
	牢	古	小	大	ジ	ト	罠
	壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

満腹度が10%減る。ハラヘラズ状態や、ハラヘラズの腕輪のように満腹度が減らなくなる道具を装備しても満腹度は減る。

モンスターへの効果

踏んだモンスターが消滅する（経験値は入らない）。ただし、ちょうちんフグ系のモンスターが踏んだ場合はLvが1アップする。

警報スイッチのワナ

壊れる確率
低い

ダンジョン							
	牢	古	小	大	ジ	ト	罠
	壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

フロア内すべての眠っているモンスターが起きる。なお、睡眠草やバクスイの巻物の効果で眠っているモンスターも起きる。

モンスターへの効果

シレンと同じく、フロア内すべての眠っているモンスター、睡眠草やバクスイの巻物の効果で眠っているモンスターが起きる。

転び石のワナ

壊れる確率
中

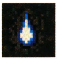
ダンジョン	牢	古	小	大	ジ	ト	罠
	壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

その場で転び、2ダメージを受ける。なお、転ぶと装備品以外の持ち物を床に1～6個ばらまくが、壺は落ちた衝撃で割れてしまうことがある。

モンスターへの効果

その場で転び、2ダメージを受ける。盗み系のモンスターは盗んだ道具を落とし、ミニマゼルン系とウツボカズラ系のモンスターは飲みこんだ道具を落とす。



サビのワナ

壊れる確率
中

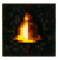
ダンジョン	牢	古	小	大	ジ	ト	罠
	壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

にごった水が降ってきて装備している武器と盾がサビてしまい、強化値が1下がる。

モンスターへの効果

踏んだモンスターの防御力が0になる。コドモ戦車系とオヤジ戦車系のモンスターが踏んだ場合は、防御力が半減し行動速度も1段階下がる。ミドロ系のモンスターが踏んだ場合は、Lvが1アップする。



召喚スイッチのワナ

壊れる確率
100%

ダンジョン	牢	古	小	大	ジ	ト	罠
	壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

そのフロアに出現するモンスターが4体、シレンの周囲に出現する。周囲に4体分のスペースがない場合は、出現できる最大数まで出現。

モンスターへの効果

そのフロアに出現するモンスターが4体、踏んだモンスターの周囲に出現する。周囲に4体分のスペースがない場合は、出現できる最大数まで出現。

地雷のワナ

壊れる確率
高い

ダンジョン	牢	古	小	大	ジ	ト	罠
	壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

周囲1マスを巻きこむ爆発が起こり、残りHPが半分になる（残りHPが1の場合は力尽きる）。爆発に巻きこまれたモンスターと道具は消滅（経験値は入らない）し、壁は通路になる。シレンがおにぎり状態のときに踏むと力尽きる。

モンスターへの効果

大型地雷のワナ（P.46）と同じ。

睡眠ガスのワナ

壊れる確率
高い

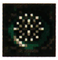
ダンジョン	牢	古	小	大	ジ	ト	罠
	壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

踏むと睡眠ガスが噴き出して5ターンのあいだ睡眠状態となり、身動きが取れなくなる（攻撃や方向転換なども不可能）。

モンスターへの効果

シレンと同じく、踏むと睡眠ガスが噴き出して5ターンのあいだ睡眠状態となり、身動きが取れなくなる（攻撃や方向転換なども不可能）。



装備はずしのワナ

壊れる確率
中

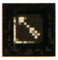
ダンジョン	牢	古	小	大	ジ	ト	罠
	壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

装備している武器、盾、腕輪、矢が一度にすべて外される。なお、装備品が呪われていた場合でも強制的に外される。

モンスターへの効果

踏んだモンスターが封印状態になり、特技を使えなくなる。



鉄の矢のワナ

壊れる確率
中

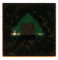
ダンジョン						
牢	古	小	大	ジ	ト	罠
壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

どこからともなく鉄の矢が飛んできて、9～12ダメージを受ける。

モンスターへの効果

どこからともなく鉄の矢が飛んできて、シレンが撃った鉄の矢と同じ分のダメージを受ける。



デロデロのワナ

壊れる確率
高い

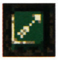
ダンジョン						
牢	古	小	大	ジ	ト	罠
壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

持っている食料がまずそうなおにぎりになる。ただし、壺の中の食料は変化しない。なお、シレンがおにぎり状態のときに踏むと力尽きる。

モンスターへの効果

踏んだモンスターがまずそうなおにぎりになる(経験値は入らない)。



毒矢のワナ

壊れる確率
中

ダンジョン						
牢	古	小	大	ジ	ト	罠
壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

どこからともなく毒の矢が飛んできて、3～6ダメージを受ける。ちからも1下がる。

モンスターへの効果

どこからともなく毒の矢が飛んできて、シレンが撃った毒の矢と同じ分のダメージを受ける。攻撃力も半分になる。

鈍足スイッチのワナ

壊れる確率
高い

ダンジョン						
牢	古	小	大	ジ	ト	罠
壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

10ターンのあいだ行動速度が1段階下がる。なお、鈍足のくわしい効果はP.54を参照。

モンスターへの効果

シレンと同じく、10ターンのあいだ行動速度が1段階下がる。

呪いのワナ

壊れる確率
中

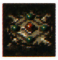
ダンジョン						
牢	古	小	大	ジ	ト	罠
壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

持っている道具がひとつ呪われる。

モンスターへの効果

踏んだモンスターが封印状態になり、特技を使えなくなる。ただし、ノロージョ系のモンスターが踏んだ場合はLvが1アップする。



バネのワナ

壊れる確率
高い

ダンジョン						
牢	古	小	大	ジ	ト	罠
壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

バネではじき飛ばされ、同じフロア内の別の部屋にワープする。

モンスターへの効果

シレンと同じく、バネではじき飛ばされ、同じフロア内の別の部屋にワープする。

丸太のワナ

壊れる確率
中

ダンジョン							
	牢	古	小	大	ジ	ト	罠
	壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

丸太がシレンの右方向から飛んできて、5マス吹き飛ばされたあと5ダメージを受ける。

モンスターへの効果

丸太がモンスターの右方向から飛んできて、5マス吹き飛ばされたあと5ダメージを受ける。

落石スイッチのワナ

壊れる確率
高い

ダンジョン							
	牢	古	小	大	ジ	ト	罠
	壺	奈	鍛	マ	遺	オ	

シレンへの効果

天井から巨大な岩が落ちてきて、20ダメージを受ける。

モンスターへの効果

シレンと同じく、天井から巨大な岩が落ちてきて、20ダメージを受ける。

特殊な部屋

ダンジョン内には、特殊な部屋が出現することがある。なかでも店は、目にする機会も多いはず。冒険中のダンジョン内では拾えない道具を売っていることもあるので、見かけたらぜひ足を運ぼう。ちなみに、あるテクニックを使えば商品を盗むこともできる。くわしくはP.76を参照のこと。

【モンスターハウス】
⬅大量のモンスターがいる場所。部屋の中にはワナも多いが、道具もたくさん落ちている。

【店】
⬅道具を買える場所。持っている道具を店の床に置いて店主と話せば、道具を売ることもできる。

【宝物庫】
⬅部屋一面にギタンや道具が置かれている場所。遺跡の奥底(P.176)でのみ出現することがある。

【大部屋】
⬅フロア全体がひとつの部屋になっている場所。壁がないため、モンスターに近づかれやすい。

【迷路】
⬅部屋が入り組んだ通路になっている場所。オババの家の隠し穴(P.190)でまれに出現する。

特殊なモンスターハウス

モンスターハウスのなかには、似たようなモンスターばかりが出現する特殊なモンスターハウスが存在する。たとえば「ゴーストハウス」なら、ゴースト系のモンスターばかりが出現し、「ドラゴンハウス」なら、ドラゴン系のモンスターばかりが出現するといった具合だ。なお、通常のモンスターハウスとはやや異なるが、シレンが店でドロボーしてからモンスターハウスの巻物を使うと、「番犬隊だ!」とのメッセージとともに盗賊番や番犬が現れる。いっきに絶体絶命のピンチになってしまうので注意しよう。

特殊モンスターハウスに出現するモンスター

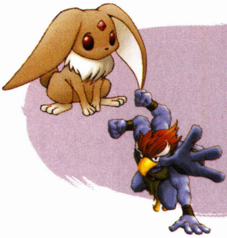
ゴーストハウス

- 悪魔だんしゃく系
- あやしい人魂系
- エーテルデビル系
- ガイコツまどう系
- 死の使い系
- パコレプキン系
- ぼうれい武者系

仙人ハウス

- いねむり仙人系
- からぶり仙人系
- きり仙人系など

動物ハウス



- いやしウサギ系
- かっとびイノシシ系
- カラカイおさる系
- ジャンガリガン系
- チキン系(チキン以外)
- デブータ系
- にらみヘビ系
- ねずみ子分系

など

ドラゴンハウス

- ダギャン系
- とおせんりゅう系
- ドラゴン系
- にらみヘビ系

ドレインハウス

- きり仙人系
- くねくねハニー系
- すすり虫系
- ちょうちんフグ系
- ヒツジ神官系
- ミドロ系

泥棒ハウス

- ギャドン系
- ジャンガリガン系
- 壺つりジジイ系
- ワルガマラ系
- ワルっトド系

爆弾ハウス※1

- オヤジ戦車系
- ばくだんウニ系
- ウルロイド系

パワーハウス

- アイアンヘッド系
- ウルロイド系
- ギャザー系
- コクワガッター系
- タウロス系
- チキン系(チキン以外)
- デブータ系

一ツ目ハウス

- アイアンヘッド系
- ゲイズ系
- すすり虫系
- ぴーたん系
- まどろみ使い系

マジックハウス

- ガイコツまどう系
- きり仙人系
- ゲイズ系
- 杖ふりわらべ系
- パ王系
- ヒャクメ系
- まどろみ使い系

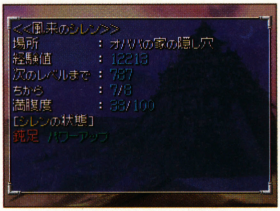
※1　モンスターの巻物を読んだときのみ発生する可能性がある

状態変化

シレンばかりでなく、仲間やモンスターにも状態変化は起こる。状態変化を上手く利用すれば、戦いがより楽になる。

状態変化の基本

状態変化には、倍速やパワーアップといったプラス効果のものから、混乱や睡眠といったマイナス効果のものまで、さまざまな種類がある。シレンだけでなく、仲間やモンスターの状態も変化するので、対処法と利用法を覚えておこう。ちなみに、モンスターの肉を食べるとすべての状態変化は解除される。また、睡眠、かなしばり、混乱、目つぶし、透明、イカリ、おにぎり、鈍足、倍速、ゾワゾワ、からぶりの11種類は、同時にふたつまでしか発生しない仕組みとなっている。



⬅シレンの状態変化は、上画面で確認できる。赤字はマイナス効果、緑字はプラス効果の状態変化だ。

状態変化のくわしい原因はP.78へ

状態変化データ

ピンチ

⬅ピンチになると、画面上の表示が赤くなる。早くHPを回復しよう。

【予防】特になし
【解除】HPを回復する

シレンへの効果

残りHPが最大HPの30%未満になった状態。冒険に影響するような特別な効果はないが、階層、Lv、HP、所持ギタンの数字が赤く表示される。

仲間への効果

仲間はこの状態にならない。ただし、仲間はHPの減り具合によって話すセリフが変化する。

モンスターへの効果

モンスターはこの状態にならない。ただし、チキン系Lv2以上のモンスターは、残りHPが15以下になるとチキンになる。

腹ペコ

⬅腹ペコになると、画面上の表示が黄色くなる。急いで満腹度の回復を。

【予防】ハラヘラズの腕輪、腹へらず状態
【解除】満腹度を回復する

シレンへの効果

残り満腹度が0になった状態。1ターンに1ずつHPが減るほか、ダッシュと足ぶみもできなくなる。

仲間への効果

仲間には満腹度がないため、この状態にならない。

モンスターへの効果

モンスターには満腹度がないため、この状態にならない。

混乱

⬅混乱すると、思いどおりに操作できなくなる。戦いの最中はとても不利。

【予防】混乱よけの腕輪
【解除】ターン経過、フロア移動、弟切草、薬草

シレンへの効果

移動と攻撃の方向が、操作に関係なくランダムになる。回転板のワナを踏んだり、混乱草を飲むことなどでこの状態になるほか、身がわりの杖の効果でもシレンは混乱する。

仲間への効果

ランダムに移動し、進行方向にいる生物を攻撃する。また、特技も使えなくなる。おもに、混乱草を当てられたり、シレンが混乱の巻物を読むとこの状態になる。

モンスターへの効果

ランダムに移動し、進行方向にいる生物を攻撃する。また、特技も使えなくなる。おもに、混乱草を当てられたり、シレンが混乱の巻物を読むとこの状態になる。

睡眠

⬅睡眠中は攻撃を受けても起きない。操作もできないのでぜひ予防を。

【予防】目覚ましの腕輪、不眠状態
【解除】ターン経過、警報バエの特技、警報スイッチのワナ

シレンへの効果

眠ってその場にうずくまり、自動的にターンが経過する。効果時間が切れるまでは、攻撃を受けても起きない。睡眠ガスのワナを踏む、睡眠草を飲む、ここと仙人の特技を受けることなどでこの状態になる。

仲間への効果

眠ってその場にうずくまり、身動きが取れなくなる。睡眠草を当てたり、シレンがバクスイの巻物を読む、ここと仙人の特技を受けることなどでこの状態になる。

モンスターへの効果

眠ってその場にうずくまり、身動きが取れなくなる。睡眠草を当てたり、シレンがバクスイの巻物を読むことなどでこの状態になる。

かなしばり

⬅モンスターをこの状態にすれば、どんな強敵でも簡単にやりすごせる。

【予防】特になし
【解除】ターン経過(シレンのみ)、攻撃を受ける、ほかの状態変化を受ける、話しかける(仲間のみ)

シレンへの効果

身動きを封じられ、効果時間が切れるか攻撃を受けるまで行動できなくなる。かなしばりの杖の効果や、杖ふりワルガキの特技などを受けるとこの状態になる。

仲間への効果

身動きを封じられ、攻撃を受けるか話しかけられるまで行動できなくなる。シレンが次のフロアに移動したら治る。杖ふりワルガキの特技などを受けるとこの状態になる。

モンスターへの効果

身動きを封じられ、攻撃を受けるまで行動できなくなる。一時しのぎの杖やかなしばりの杖の効果などを受けるとこの状態になる。

目つぶし

⬅目つぶしを受けると画面が真っ暗になり、移動するのも難しくなる。

【予防】よくみえの腕輪、めぐすり草
【解除】ターン経過、よくみえの腕輪を装備、弟切草、めぐすり草

シレンへの効果

周囲が見えなくなる。また、マップへの追加記録が自分の周囲1マスだけになる。イカキング系モンスターの特技などを受けるとこの状態になる。

仲間への効果

移動が直進のみになり、進行方向にいる生物しか攻撃しなくなる(障害物に当たるとランダムで向きを変える)。イカキング系の特技などを受けるとこの状態になる。

モンスターへの効果

移動が直進のみになり、進行方向にいる生物しか攻撃しなくなる(障害物に当たるとランダムで向きを変える)。お竜の特技などを受けるとこの状態になる。

カゲぬい

←基本はシレンだけの状態だが、ワナ師ならモンスターもカゲぬいに。

【予防】特になし
【解除】ターン経過

シレンへの効果

影を地面にぬいつけられ、その場から移動できなくなる。ただし、攻撃したり道具を使うことはできる。カゲぬいのワナを踏むとこの状態になる。

仲間への効果

影を地面にぬいつけられ、その場から移動できなくなる。ただし、攻撃はできる。シレンがワナ師状態で、カゲぬいのワナを当てられるとこの状態になる。

モンスターへの効果

影を地面にぬいつけられ、その場から移動できなくなる。ただし、攻撃はできる。シレンがワナ師状態で、カゲぬいのワナを踏まされるとこの状態になる。

おにぎり

←にぎり親方やにぎり元締などの特技を受けると、シレンがおにぎり状態に。

【予防】特になし
【解除】ターン経過

シレンへの効果

姿がおにぎりになり、以下の制限を受ける。
- 装備品の効果がすべて発揮されなくなり、素手での攻撃と同じ扱い
- 道具が使えなくなる
- 「足元」コマンドが使えなくなる
- 地雷のワナ、大型地雷のワナなどの爆風に巻き込まれるか、デロデロのワナにかかると力尽きる
- 変化の杖の効果を受けるともとに戻る

仲間への効果

仲間はこの状態にならない。

モンスターへの効果

モンスターはこの状態にならない。

倍速

←手軽に倍速状態になれるすばやさ草。ただし、効果時間は4ターンだけ。

【予防】特になし
【解除】ターン経過、フロア移動、毒草、鈍足スイッチのワナ

シレンへの効果

下記のように、行動速度が1段階上がる。
- 鈍足→通常
- 通常→倍速2回攻撃
- 倍速2回攻撃→変化しない

仲間への効果

下記のように、行動速度が1段階上がる。
- 鈍足→通常
- 通常→倍速1回攻撃
- 倍速1回攻撃→倍速2回攻撃
- 倍速2回攻撃→変化しない

モンスターへの効果

下記のように、行動速度が1段階上がる。
- 鈍足→通常
- 通常→倍速1回攻撃
- 倍速1回攻撃→倍速2回攻撃
- 倍速2回攻撃→変化しない

鈍足

←毒草を飲んだり鈍足スイッチのワナを踏むと、10ターン鈍足状態になる。

【予防】特になし
【解除】ターン経過、フロア移動、すばやさ草

シレンへの効果

下記のように、行動速度が1段階下がる。
- 倍速2回攻撃→通常
- 通常→鈍足
- 鈍足→変化しない

仲間への効果

下記のように、行動速度が1段階下がる。
- 倍速2回攻撃→倍速1回攻撃
- 倍速1回攻撃→通常
- 通常→鈍足
- 鈍足→変化しない

モンスターへの効果

下記のように、行動速度が1段階下がる。
- 倍速2回攻撃→倍速1回攻撃
- 倍速1回攻撃→通常
- 通常→鈍足
- 鈍足→変化しない

よく見え

⬅めぐすり草を飲めばよく見え状態になれる。上手く使って安全に冒険しよう。

【予防】特になし
【解除】フロア移動

シレンへの効果

床の下に隠されているワナと、エーテルデビル系モンスターのような透明のモンスターが見えるようになる。めぐすり草を飲めばフロアを移動するまで、よくみえの腕輪（「目」の印）を装備中はずっとこの状態になる。

仲間への効果

エーテルデビル系モンスターのような透明のモンスターが見えるようになり、攻撃するようになる。めぐすり草を当てられるとこの状態になる。

モンスターへの効果

シレンや仲間が透明になっていても、攻撃してくるようになる。めぐすり草を当てられるとこの状態になる。

パワーアップ

⬅パワーアップは8回まで重ねがけできる。強敵との戦いで利用したい。

【予防】特になし
【解除】フロア移動

シレンへの効果

モンスターに与えるダメージが増える。また、重ねがけするほどに、1.5倍→1.75倍→2倍→2.25倍→2.5倍→2.75倍→3倍→3.25倍とダメージが増えていく（最大8回まで）。パワーアップの巻物を読むとこの状態になる。

仲間への効果

仲間はこの状態にならない。

モンスターへの効果

モンスターはこの状態にならない。

腹へらず

⬅満腹度が減らない腹へらず状態になれれば、長旅も安心して行える。

【予防】特になし
【解除】フロア移動

シレンへの効果

ターンがいくら経過しても、満腹度が減らなくなる。特製おにぎりを食べるとまれにこの状態になる。また、サトリの盾かハラヘラズの腕輪（ともに「悟」の印）を装備すれば、装備中はずっとこの状態になる。

仲間への効果

仲間はこの状態にならない。

モンスターへの効果

モンスターはこの状態にならない。

拾えず

⬅拾えず状態は次のフロアに行くまで続く。道具集めはあきらめるしかない。

【予防】特になし
【解除】フロア移動

シレンへの効果

床に落ちている道具を拾えなくなる。拾えずの巻物を読んだときのみ、この状態になる。

仲間への効果

仲間はこの状態にならない。

モンスターへの効果

モンスターはこの状態にならない。

透明

⬅透明状態なら、モンスターをよく見えにしない限り一方的に攻撃できる。

【予防】特になし
【解除】ターン経過、フロア移動

シレンへの効果

姿が消え、仲間とモンスターに気づかれなくなる。透明の杖の効果を受けるか、エーテルデビル系の肉を食べるとこの状態になる。

仲間への効果

画面上に表示されなくなり、モンスターにも気づかれなくなる。透明の杖の効果を受けるとこの状態になる。

モンスターへの効果

画面上に表示されなくなり、ほかのモンスターにも気づかれなくなる。透明の杖の効果を受けるとこの状態になる。

自然回復無効

⬅ターンが経過してもHPが回復しないため、長期戦はさけたいところ。

【予防】特になし
【解除】ターン経過、フロア移動

シレンへの効果

ターン経過ではHPが回復しなくなる。きり仙人系モンスターの特技を受けるとこの状態になる。ダッシュ、足ぶみができなくなる。

仲間への効果

仲間はこの状態にならない。

モンスターへの効果

モンスターはこの状態にならない。

HP減少

⬅自然回復無効がさらに悪化した状態。これでは移動すらままならない。

【予防】特になし
【解除】ターン経過、フロア移動

シレンへの効果

1ターンごとに1ずつHPが減る。自然回復無効になったあと、再びきり仙人系モンスターの特技を受けるとこの状態になる。ダッシュ、足ぶみができなくなる。

仲間への効果

仲間はこの状態にならない。

モンスターへの効果

モンスターはこの状態にならない。

不眠

⬅不眠状態になれば、睡眠ガスのワナやまどろみ使いなどの特技も怖くない。

【予防】特になし
【解除】フロア移動

シレンへの効果

睡眠状態にならなくなる。特製おにぎりを食べるとまれにこの状態になるほか、目覚ましの腕輪(「覚」の印)を装備すれば、装備中はずっとこの状態になる。

仲間への効果

睡眠状態にならなくなる。シレンが目覚ましの腕輪(「覚」の印)を装備している限り、ずっとこの状態になる。

モンスターへの効果

睡眠状態にならなくなる。シレンが目覚ましの腕輪(「覚」の印)を装備している限り、ずっとこの状態になる。

拾い識別

←拾い識別状態になれば、マイナス効果の道具を使わずにすみ便利。

【予防】特になし
【解除】フロア移動

シレンへの効果

ダンジョン内の道具がすべて識別された状態で手に入る。特製おにぎりを食べるとまれに、祝福されためぐすり草を飲むと必ずこの状態になる。

仲間への効果

仲間はこの状態にならない。

モンスターへの効果

モンスターはこの状態にならない。

忍び足

←モンスターとの戦いをできる限りさけたいなら、忍び足を利用しよう。

【予防】特になし
【解除】フロア移動

シレンへの効果

仮眠(P.70)しているモンスターと同じ部屋を歩き回ったり、近づいたりしても起こさずにすむ。特製おにぎりを食べるとまれにこの状態になる。

仲間への効果

仲間はこの状態にならない。

モンスターへの効果

モンスターはこの状態にならない。

くちなし(封印)

←シレンがくちなし状態になると、口を使った行動がすべて不可能になる。

【予防】特になし
【解除】フロア移動

シレンへの効果

「食べる」「飲む」「読む」のコマンドが不可能になり、仲間とも話せなくなる。また、モンスターに肉を投げつけられても変身できず、すでにモンスターに変身している場合は「特技」コマンドが使えなくなる。

仲間への効果

特技が使えなくなる。

モンスターへの効果

特技が使えなくなり、エーテルデビル系モンスターの透明やチキンの倍速といった固有の能力もなくなる。

ゾワゾワ

←モンスターをゾワゾワ状態にすれば、通常攻撃をまったく受けなくなる。

【予防】特になし
【解除】ターン経過、フロア移動

シレンへの効果

通常攻撃、矢、道具投げ、特技が、後ろに繰り出される(ボウヤー系、コドモ戦車系、オヤジ戦車系変身中の特技は除く)。モンスターに変身中か、おにぎり状態のときにゲイズの特技を受けるとこの状態になる。

仲間への効果

通常攻撃を向いている方向の逆側に繰り出すようになり、特技も使えなくなる。シレンがゾワゾワの巻物を読んだり、ゲイズの特技を受けるとこの状態になる。

モンスターへの効果

通常攻撃を向いている方向の逆側に繰り出すようになり、特技も使えなくなる。シレンがゾワゾワの巻物を読むとこの状態になる。

イカリ

⬅イカリ状態は、仲間に特技を使ってほしい場合に利用するといい。

【予防】特になし
【解除】ターン経過、フロア移動

シレンへの効果

攻撃力が2倍になる。イカリの杖の効果を受けるか、ワナ師状態でイカリのワナを踏むとこの状態になる。

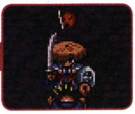
仲間への効果

特技を使える仲間は必ず特技を使い、特技を使えない仲間は攻撃力が2倍になる。イカリの杖の効果を受けるか、シレンがワナ師状態でイカリのワナを当てるとこの状態になる。

モンスターへの効果

特技を使えるモンスターは必ず特技を使い、特技を使えないモンスターは攻撃力が2倍になる。イカリの杖の効果を受けるか、シレンがイカリのワナを踏むとこの状態になる。

からぶり



⬅からぶり仙人の特技を受けると、5ターンからぶり状態になる。

【予防】特になし
【解除】ターン経過、フロア移動

シレンへの効果

通常攻撃が当たらなくなる。からぶりの杖の効果か、からぶり仙人の特技を受けるほか、へっぴりごしの巻物を読んでもこの状態になる。

仲間への効果

通常攻撃が当たらなくなる。からぶりの杖の効果か、からぶり仙人の特技を受けるとこの状態になる。

モンスターへの効果

通常攻撃が当たらなくなる。からぶりの杖の効果か、からぶり仙人の特技を受けるとこの状態になる。

攻撃力半減

⬅仲間とモンスターはシレンと違い、毒を受けても攻撃力半減状態になる。

【予防】特になし
【解除】ターン経過、フロア移動

シレンへの効果

攻撃力が半分になる。ヒツジ神官系の特技を受けるとこの状態になる。

仲間への効果

攻撃力が半分になる。毒の矢や毒草の効果、またはヒツジ神官系モンスターかすすり虫系モンスターの特技を受けるとこの状態になる。

モンスターへの効果

攻撃力が半分になる。毒の矢や毒草の効果を受けるとこの状態になる。

たれ流し

⬅道具を落としても、もう一度拾えば問題ない。焦らずに対処しよう。

【予防】特になし
【解除】ターン経過、フロア移動

シレンへの効果

数ターンに一度、装備品以外の道具を床に落とす。パ王パ王ーンの特技を受けるとこの状態になるほか、たれ流しの腕輪（「垂」の印）を装備すると、装備中はずっとこの状態になる。

仲間への効果

仲間はこの状態にならない。

モンスターへの効果

モンスターはこの状態にならない。

冒険の履歴

旅の最中に経験したことは、冒険の履歴として記録に残る。真の風来人となるため、さまざまなことを試してみよう。

冒険の足跡

冒険の足跡に記録されるものは、シレンのステータスやクリアしたダンジョン、力尽きた原因など。

なかには「奈落の果てを盾なしでクリア」といった、狙わなければ達成が難しいものもあるので、ぜひ挑戦してほしい。なお、下表で赤字になっている数字は、記録される数の最大値を表している。

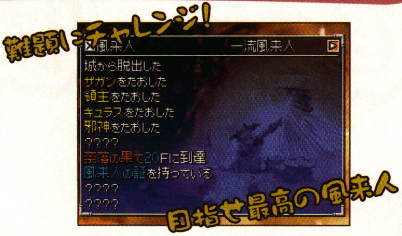
冒険の足跡一覧

No.	内容
1	最高レベル99
2	最大HP300
3	最大満腹度200
4	最大経験値9999999
5	最大ちから99
6	最大所持ギタン999999
7	最高スコア999999999
8	1フロアでたおした最大モンスター数9999
9	1回の攻撃で与えた最大ダメージ9999
10	1回の攻撃で受けた最大ダメージ9999
11	邪神をたおした
12	ガイバラに勝った
13	サチの願いをかなえた
14	ラセン風魔の盾を手に入れた
15	アテカを助けた
16	究極の土を手に入れた
17	天下一ワナ道会99999ターンクリア
18	マムルのほら穴クリア
19	遺跡の奥底クリア
20	オババの家の隠し穴クリア
21	トンファンの穴に9999回到達
22	天下一ワナ道会に9999回到達
23	壺の洞窟に9999回到達
24	鍛冶屋のかまどに9999回到達
25	奈落の果てに9999回到達
26	マムルのほら穴に9999回到達
27	遺跡の奥底に9999回到達
28	オババの家の隠し穴に9999回到達
29	全てのモンスターをワナにかけた
30	全てのモンスターに肉で変身した
31	全てのモンスターを壺に閉じ込めた
32	モンスターハウスに投げられた
33	壁の中でワープした
34	全ての装備を身につけた
35	合成の壺を遠投した

No.	内容
36	焼きおにぎりになった
37	デロデロになった
38	お竜にたおされた
39	ペケジにたおされた
40	人形にたおされた
41	マーモにたおされた
42	ソフーにたおされた
43	タベラレルーにたおされた
44	チキンにたおされた
45	突風でイルパの町に戻された
46	ダンジョンを99999回クリアした
47	99999回たおれた
48	99999回生きてかえった
49	奈落の果てを盾なしでクリア
50	奈落の果てを剣なしでクリア
51	仲間と鍛冶屋のかまどをクリア
52	今までたおしたモンスター数9999999体
53	今までの到達フロア数99999フロア
54	泥棒を99999回した
55	泥棒を99999回成功した
56	救助に99999回成功した
57	救助に99999回失敗した
58	火迅風魔刀を手に入れた
59	秘剣カブラステギを手に入れた
60	いかすしの巻物を手に入れた
61	強い武器を作った(強化+99の剣)
62	強い盾を作った(強化+99の盾)
63	回数の多い杖を作った(回数99の杖)
64	風来奥義をすべて見た
65	銀行をギタンでいっぱいにした
66	倉庫を道具でいっぱいにした
67	ダンジョンのお店を買い占めた
68	人形を育て上げた(Lv9)
69	ボーグマムルを育て上げた(Lv99)
70	ビッグモアイ様から道具を全て授かった

風来人の格付け

冒険中に達成した経験をもとに、風来人としての格が計られる「風来人の格付け」。格付けには、「風来人」「料理人」「ワナ道」「風来救助隊」の4種類があり、「風来救助隊」以外の格は特定の条件を満たすごとにひとつずつ上がっていく。「冒険の足跡」と似た条件もあるので、下記で格が上がる条件を確認し、最高位の格付けを目指そう。



風来人カテゴリ格付け一覧

内容
城から脱出した
ザガンをたおした
領主をたおした
キュラスをたおした
邪神をたおした
鍛冶屋のかまどクリア
奈落の果て20Fに到達
風来人の証を持っている
盾を装備せずに奈落の果てクリア
道具持ち込みなしで鍛冶屋のかまどクリア

	内容	格付け名
格付け	1個達成	ふつう
	2個達成	ゴロツキ
	3個達成	流れもの
	4個達成	旅ガラス
	5個達成	三流風来人
	6個達成	二流風来人
	7個達成	一流風来人
	8個達成	誠の風来人
	9個達成	風来人家元
	10個達成	最強風来人

料理人カテゴリ格付け一覧

内容
トンファンの穴10Fに到達
イベント最下層に到達
トンファンの穴30Fに到達
トンファンの穴99Fに到達
トンファンの穴99Fに5回到達
チキンの肉を食べた
トンファンの穴で10人助けた
タベラレルーの肉を食べた
メチルサタンの肉を食べた
トンファンの穴で30人助けた

	内容	格付け名
格付け	1個達成	皿洗い
	2個達成	コメとぎ役
	3個達成	鍋係り
	4個達成	ショーユ男
	5個達成	包丁人
	6個達成	二級料理人
	7個達成	一級料理人
	8個達成	特級料理人
	9個達成	炎の料理人
	10個達成	幻の料理人

ワナ道カテゴリ格付け一覧

内容
天下一ワナ道会10Fに到達
イベント最下層に到達
ガイバラに勝った
天下一ワナ道会20Fに到達
天下一ワナ道会99Fに到達
15Fまでのターン数3回更新
15Fまでのターン数10回更新
ドラゴンにワナを踏ませた
天下一ワナ道会で10人助けた
天下一ワナ道会で30人助けた

	内容	格付け名
格付け	1個達成	ワナ道初段
	2個達成	ワナ道二段
	3個達成	ワナ道三段
	4個達成	ワナ道四段
	5個達成	ワナ道五段
	6個達成	ワナ道六段
	7個達成	ワナ道七段
	8個達成	ワナ先生
	9個達成	ワナ家元
	10個達成	大ワナ導師

もののけ手帳

冒険中に倒したモンスターは、「もののけ手帳」に見た目と情報が記録されていく。なかなか出会えないモンスターも多いので、P.202以降のモンスターデータとP.163のアドバイスを参考にして「もののけ手帳」のコンプリートを目指そう。ちなみに、モンスターのグラフィックはXボタンで方向転換ができる。また、Aボタンで攻撃や特技のアクション、眠ったときの姿なども確認可能だ。

←名前や系統、移動速度といった情報はもちろん、モンスターの知られざる趣味、性格もわかる!?

通信

通信を使えば、風来人同士で助け合ったり、記録を競ったりできる。通信独自の遊びをぜひ体験してほしい。

通信の基本

本作は、通信で下記の要素が楽しめる。本作を持つ風来人同士での協力や競争のほか、Wii専用ソフト『不思議のダンジョン 風来のシレン3 ～からくり屋敷の眠り姫～』(以下Wiiシレン3)との連動といった要素もあるので、くわしくは各ページを参照してほしい。なお、通信方法は「ワイヤレス通信」「パスワード」「Wi-Fi通信」の3つがあるが、「ワイヤレス通信」「パスワード」ではプレイできないものもある。各要素がどの通信でプレイできるのかを、下でチェックしておこう。

通信プレイの方法

ワイヤレス通信	ワイヤレス通信を使った通信プレイ。近くにいるほかのプレイヤーと通信ができる。
パスワード	パスワードを使った通信プレイ。34文字のパスワードをやり取りして通信を行う。
Wi-Fi通信	Wi-Fiを使った通信プレイ。全国にいるプレイヤーや、Wiiシレン3と連動できる。

通信を使った5つのたのしみ

助け合いながらダンジョンを攻略しよう!

風来救助

➡P.62

ワイヤレス通信	パスワード	Wi-Fi通信
○	○	○

全国の風来人とランキングでバトルだ!

番付

➡P.64

ワイヤレス通信	パスワード	Wi-Fi通信
×	×	○

目指せ最速!風来人同士のスピード勝負!

タイムアタック※1

➡P.64

ワイヤレス通信	パスワード	Wi-Fi通信
×	×	○

風来人同士で役立つものを交換しよう!

交換

➡P.65

ワイヤレス通信	パスワード	Wi-Fi通信
○	ダンジョン交換のみ○	○

Wiiと連動して激レアの道具をもらおう!

Wiiシレン3連動

➡P.65

ワイヤレス通信	パスワード	Wi-Fi通信
×	×	○

※1 タイムアタック自体は通信なしでプレイ可能。「今月のランキングとバトル」および「タイムランキング」にのみWi-Fi通信が必要

風来救助

ダンジョンの途中で力尽きても、ほかのプレイヤーに救助してもらえば、倒れたところから冒険を再開できる。道具やギタンも失わずにすむので、困ったときはぜひ救助依頼を出そう。一方、救助した人は救助後に風来救助隊の受付、グッドからごほうびがもらえる。お互いにいいことずくめなので、積極的に風来救助を行ってほしい。ただ、注意しておきたいのが、救助を受ける場合のルール。救助に向かえる場所は、自分が行ったことのあるダンジョンで、到達したことのある階層までだ。

←救助依頼を出せるのは、どのダンジョンも3回まで。本当に失いたくないものがあるときに頼もう。

風来救助の流れ

救助される人

一 救助を依頼する

力尽きたあと、「救助を求めますか?」に「はい」と答える。その後、トップメニューの「風来救助」で「助けてもらう」→「救助の依頼を送る」の順に選択し、通信方法を選んで救助者に依頼データか、もしくはパスワードを送る。

救助を待っているあいだは……

トップメニューの「救助待ち」で「救助待ち中の冒険」を選ぶと、クリア済みのダンジョンに行ける。「助けてもらうのをあきらめる」を選ぶと救助依頼を取り止める。

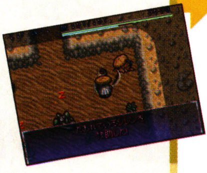
救助する人

二 救助依頼を受け取る

トップメニューの「風来救助」で「救助する」→「救助の依頼を受ける」の順に選択し、依頼者と同じ通信方法を選ぶ。救助依頼のデータもしくはパスワードを受け取ったあと、「冒険に出る」でイルパの町の風来救助隊受付に行く。

三 救助に向かう

イルパの町の風来救助隊受付で救助に行く依頼書を選び、依頼者が力尽きた階層まで行く。倒れている依頼者（シレン）に話しかけると救助成功になる。ただし、依頼者が倒れている場所は、必ずモンスターハウスになっている。



ごほうびゲット!

救助のごほうび

風来救助のごほうびは、救助した階層に落ちている可能性がある武器、盾、腕輪のいずれか。だが、ごほうびでもらった道具は普通に拾ったものと違い、最初から印がついていたり、合成できる印の数が2倍になっていることがある。特に印は、本来ならビッグモアイ様のごほうび(P.66)でしか手に入らない武器の「三」と「必」、腕輪の「避」と「会」がついている可能性があるので、ぜひ手に入れたい。ちなみに、ごほうびに備わる特殊効果は、ダンジョンごと、また救助した階層ごとに異なる。各ダンジョン攻略ページの、「ごほうびに備わる特殊効果」で確認しておこう。

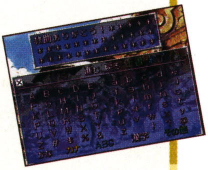
五 復活の呪文を受け取る

トップメニューの「風来救助」で「助けてもらう」→「復活の呪文を受ける」の順に選択し、救助者と同じ通信方法を選択。復活の呪文のデータもしくはパスワードを受け取り、トップメニューで「復活してつづける」を選ぶ。

冒険再開!

六 お礼の手紙を送る

トップメニューの「風来救助」で「助けてもらう」→「お礼の手紙を送る」の順に選択し、通信方法を選んで、お礼の手紙を送る。なお、「パスワード」以外の通信の場合は、倉庫にある道具をお礼の道具として手紙と一緒に送れる。



四 復活の呪文を送る

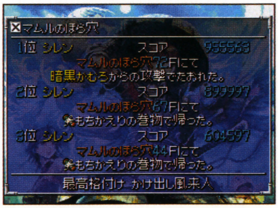
トップメニューの「風来救助」で「救助する」→「復活の呪文を送る」の順に選択。通信方法を選び、依頼者に復活の呪文のデータもしくはパスワードを送る。

七 お礼の手紙を受け取る

トップメニューの「風来救助」で「救助する」→「お礼の手紙を受ける」の順に選択。依頼者と同じ通信方法を選び、お礼の手紙を受け取る。なお、「パスワード」以外の通信でお礼の道具が送られた場合は、倉庫に預けられる。

番付

シレンがダンジョン内で取る行動にはすべて得点が設定されており、モンスターを倒したり、深い階層に行くことなどでスコアが増えていく。スコアが物語に影響することはないものの、トップメニューの「番付」には各ダンジョンのスコアがベスト3まで記録されるので、得点アップを目指してプレイしてみるのも面白い。過去の自分を超え、さらなる高みに挑戦するつもりで、高スコアを狙ってみよう。



←番付ではスコアがすべて。プレイ次第では、クリアより力尽きたときのほうが上位になる場合も。

Wi-Fi番付

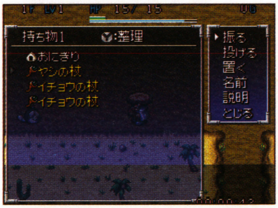
トップメニューで「番付」→「風来番付」の順に選択し、自分の記録を選ぶとWi-Fi通信で「今月の番付」に登録できる。「今月の番付」には全国のプレイヤーから番付が送られてくるので、ほかのプレイヤーとスコアを競ってみよう。みごとランクインできれば、右記の格付けが番付ウィンドウの下部に記録される。なお「先月の番付」を見ればひと月まえの番付ランキングも確認可能だ。

格付け一覧

分類	風来人格付け	分類	風来人格付け
1位	伝説の風来人	51~60位	うわさの風来人
2~5位	当代一の風来人	61~70位	腕利きの風来人
6~10位	希代の風来人	71~80位	一人前の風来人
11~20位	心の風来人	81~90位	半人前の風来人
21~30位	真の風来人	91~100位	風来人見習い
31~40位	高名な風来人	101位以降	かけ出し風来人
41~50位	名うての風来人		

タイムアタック

オバパの家の隠し穴をクリアすると、トップメニューから「タイムアタック」に挑戦できる。ここでの目的は、いかに早くオババの家の隠し穴をクリアするかなのだが、スタート地点は町の倉庫、持ちこめる道具は1個だけで、クリア時の所持ギタンが10000G未満だとタイムが10分加算、途中で力尽きても風来救助が頼めないという特殊なルールがある。スピードが求められるモードなので、すばやい判断を心がけて好タイムを目指そう。



←メニューを開いているあいだも時間は過ぎていく。道具を上手く使ってタイムの短縮を図ろう。

オババの家の隠し穴についてはP.190へ

Wi-Fiを使った遊び方

タイムアタックの記録も「番付」と同じく、Wi-Fi通信を使って全国のプレイヤーとタイムを競い合える。自分の記録を「今月のランキング」に登録し、右記の格付けの獲得を目指そう。なお、「今月のランキングとバトル」を選択すると、「今月のランキング」で1位になっている記録をダウンロードでき、1位の攻略ページを上画面で確認しながらタイムアタックに挑戦できる。

格付け一覧

分類	風来人格付け	分類	風来人格付け
1位	神風の風来人	51~60位	仁風の風来人
2~5位	天つ風の風来人	61~70位	矢風の風来人
6~10位	激風の風来人	71~80位	手風の風来人
11~20位	大風の風来人	81~90位	羽風の風来人
21~30位	強風の風来人	91~100位	そよ風の風来人
31~40位	突風の風来人	101位以降	無風の風来人
41~50位	清風の風来人		

交換

トップメニューの「交換」でできることは、道具の交換と特訓ダンジョンの交換だ。「道具交換」では、倉庫に預けている道具をほかのプレイヤーに渡すことができ、「特訓ダンジョン交換」では自分が直前にプレイした特訓ダンジョンと同じダンジョンをほかのプレイヤーに渡せる。どちらも道具集めに役立てられるので、積極的に利用しよう。

⬅特訓ダンジョンを受け取ると、自分がプレイした特訓ダンジョンのデータは失われるので注意。

道具の交換

【利用できる通信】
- ●ワイヤレス通信
- ●Wi-Fi通信

道具を渡すプレイヤーの倉庫にある道具を、道具を受け取るプレイヤーの倉庫に移す。なお、Wi-Fi通信で交換する場合は、まえもって「友達コード」を交換しておく必要がある。

特訓ダンジョンの交換

【利用できる通信】
- ●ワイヤレス通信
- ●パスワード
- ●Wi-Fi通信

渡す側のプレイヤーが直前にプレイした特訓ダンジョンのデータを、受け取る側のプレイヤーに送る。Wi-Fi通信で交換する場合は、まえもって「友達コード」を交換しておく必要がある。

Wiiシレン3との連動

「Wiiシレン3連動」を行うと、Wi-Fi通信を使って『Wiiシレン3』の風来救助で獲得したポイントを本作にダウンロードできる。このポイントを持ってリヒピシの家のビッグモアイ様と話すと、ごほうびを入手可能だ。またポイント次第では、第二部エンディング後に行けるマムルのほら穴に通常より早く挑戦できるほか、遺跡の奥底にも簡単に挑戦できる。なお、ビッグモアイ様は10個目のごほうびを受け取るか第二部のエンディングを見るといなくなってしまうが、以降はジャハンナムの扉1～17Fに登場する。

連動の特典

●ビッグモアイ様からごほうびがもらえる!
もらえる道具についてはP.65へ

●マムルのほら穴に早く行ける!
マムルのほら穴についてはP.164へ

●遺跡の奥底に簡単に行ける!
遺跡の奥底についてはP.176へ

⬅一度にもらえるごほうびはひとつだけ。次のごほうびがほしければ、一度冒険に出てまた戻ろう。

⬅1000ポイント貯めると、トンファンの穴と同じくらいのタイミングでマムルのほら穴に挑戦できる。

Wii3シレンとの連動の流れ

Wii

不思議のダンジョン
風来のシレン3
～からくり屋敷の眠り姫～

ネットにつないで風来救助を行なう
↓
救助ポイント獲得
↓
友だちコードと救助ポイントと確認

DS

不思議のダンジョン
風来のシレンDS2
～砂漠の魔城～

トップメニューの「wiiシレン3連動」で
友だちコードと救助ポイントを入力
↓
ゲーム中でビッグモアイ様に合う
↓
ごほうびの道具を入手

ビッグモアイ様からのごほうび

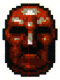
救助ポイントを一定数ためると、ビッグモアイ様からごほうびをもらうことができる。どれも使い勝手のいい道具なので、がんばってポイントをためてできるだけ入手しよう。以下では、ごほうびで手に入る道具の効果的な使い方を記しているので、冒険の参考にしてほしい。

ビッグモアイ様からのごほうび一覧

必要ポイント	もらえる道具
20	しあわせ草
40	巨大なおにぎり
60	ちからの腕輪
80	からぶりの杖[4]
100	成仏のカマ
200	特製おにぎり
400	バトルカウンター
600	30本の銀の矢
800	合成の壺[3]
1000	風魔刀
2000	20本のふきとばしの矢
4000	強化の壺[1]
6000	しあわせの盾
8000	ハラヘラズの腕輪
10000	カラクロイドの盾

必要ポイント	もらえる道具
12000	がんじょうな腕輪
14000	祝福の壺[3]
16000	ブフーの杖[5]
18000	紙一重の腕輪
20000	プリズムの盾
24000	金の腕輪
28000	サトリの盾
32000	ミノタウロスの斧
36000	如意棒
40000	混沌の斧
50000	装甲カブラサライ
60000	妖刀かまいたち
70000	強打の腕輪
80000	必中の剣
100000	剛剣マンジカブラ

しっかり徳をつんでくるんだべぇ～



ごほうびの便利な使い方

20ポイント! しあわせ草

飲むだけでシレンのLvが1上がる。低いLvで使うより、Lvが上がりにくくなったと感じ始めてから使おう。ちなみに、しあわせ草を足元に置いて草うけの杖を使えば、何度もLvアップできる。

100ポイント!

成仏のカマ

ゴースト系モンスターに有効な武器。これを素材にして強い武器に印を合成すると、より大きなダメージを与えられる。そのときは「竜」や「ド」といった印と組み合わせるとさらに効果的だ。

2000ポイント!

ふきとばしの矢

当たったモンスターを10マス吹き飛ばせる矢。モンスターに近づかれることなくダメージを与えていける。吹き飛んだ先に別のモンスターがいると、そのモンスターにもダメージを与えられる。

10000ポイント!

カラクロイドの盾

ワナ師の腕輪と同様シレンがワナにかからなくなるが、ワナを拾ったりはできない。そのかわり、モンスターをワナにかけずに倒しても通常どおり経験値をもらえるので、気軽に使いやすい。

16000ポイント!

ブフーの杖

ブフーの杖は普通なら必ず使用回数0回で入手することになるが、ごほうびで入手可能なものは使用回数が5回。使うとモンスターを一瞬で肉にできるので、ピンチになるまえに使おう。また、ソフーに特技を覚えさせたいときにも重宝する。

20000ポイント!

プリズムの盾

モンスターの特技による攻撃を10ダメージに変える盾。やっかいな特技の効果を受けずにすむので、くねくねハニー系やパ王系のモンスターなどが出現するフロアで装備しておくと冒険が楽になる。

32000ポイント!

ミノタウロスの斧

まれに会心の一撃が出るようになる武器。ただしミノタウロスの斧自体はそれほど強くないので、強い武器に合成して使うといい。「ス」の印と組み合わせると効率的にダメージを与えられる。

36000ポイント!

如意棒

壁やモンスターを攻撃すると、1マスずつ後ろに下がっていく。壁を背にしない場所ならモンスターと距離を取りつつ戦えるので、通常攻撃しかしてこないモンスターと戦いやすくなる。

60000ポイント!

妖のかまいたち

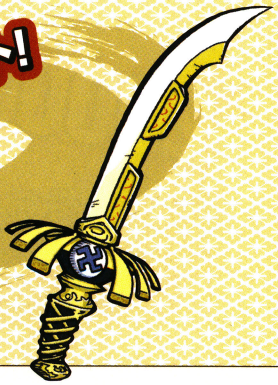
正面3方向に攻撃できるようになる武器。この効果は、モンスターに囲まれたときに真価を発揮する。ただ、強さが1しかないので、なるべく強い武器に合成してから使うこと。

70000ポイント!

強打の腕輪

この腕輪を装備していると、通常攻撃が必ず超会心の一撃となる。ただしモンスターから攻撃されるとすぐ壊れてしまうので、相手をかなしばり状態や睡眠状態にしてから装備し、攻撃するといい。

100000ポイント!



剛剣マンジカブラ

特殊な効果はないものの、もともとの強さが18あるうえに+50まで強化できるため、非常に攻撃力が高くなる。この武器をベースとして、便利な印を合成していくといいだろう。

風来㊙奥義

ここからは、冒険に使えるマル秘テクニックを大紹介。移動に関する初歩的な技術からモンスターの特技を利用する上級技まで揃っているので、冒険にぜひ役立よう。

その一 食料の食べ時を見極めるべし

おにぎりを始めとする食料はすべて、食べたらどれだけ満腹度が回復するか決まっている。ちょっとだけ満腹度が減ったときに巨大なおにぎりを食べてしまったりすると、とてももったいないので、右の表を参考に、正しい使い時を見極めよう。

ちなみに満腹度は、肉や草・種などを食べることでも多少回復できる。ダンジョンの中には食料が手に入りにくいものもあるので、これらの道具を使って空腹をしのぐといいだろう。

⬆満腹度が100のときに食料を食べると、シレンの最大満腹度が上昇する。

各食料の効果

道具名	回復する満腹度	満腹時の効果
おにぎり	50	最大満腹度+1
大きいおにぎり	100	最大満腹度+2
巨大なおにぎり	満タンまで	最大満腹度+5
特製おにぎり	30	最大満腹度+1
ブフーのおにぎり	100	最大満腹度+2
まずそうなおにぎり	30	特になし

食料以外で満腹度を回復できるもの

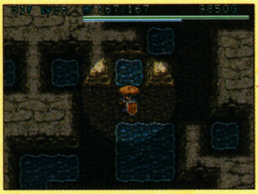
道具名	回復する満腹度
胃拡張の種と胃拡小の種以外の草・種	5
いかすしの巻物	40
チキンの肉以外の肉	15
チキンの肉	100

◆いかすしの巻物は一度読む?

いかすしの巻物はほかの巻物と違い、食べることで効果を発揮する。しかし、白紙の巻物をいかすしの巻物に変えるには、過去にいかすしの巻物を読んでおく必要がある。満腹度は回復できないが、いかすしの巻物を入手したら、まずは食べずに読んでおこう。

その二 ナナメ移動をマスターすべし

一定ターンごとに満腹度が減少していくダンジョンでは、最短ルートを選ぶためにナナメ移動で進むのが基本だ。水路の途切れ目は、通常の曲がりカドと同じように思いがちだが、じつはナナメ移動ができるので試してみよう。また、ナナメ移動は矢や大砲といった直線上の攻撃を行うモンスターに近づきたい場合にも有効。Rボタンを押しながら移動すればナナメだけに動けるので、ぜひ活用してほしい。



←水路の途切れ目は、壁と違ってナナメ移動ができる。

その三 モンスターの眠りを見抜くべし

モンスターの眠りには、シレンが睡眠草やバクスイの巻物を使うと発生する睡眠状態のほかに、仮眠という状態もある。たとえば部屋に入ったときにモンスターが最初から眠っていたとしたら、それは間違いなく仮眠。この状態のモンスターは、部屋内に入ったり、近づいたりすると目覚めてしまうのだ。ただ、近づかない限りは目覚めないので、戦いをさけたければそのまま通り過ぎてしまおう。

←仮眠中のモンスターには近づかないように。

その四 道具の使い方を工夫すべし

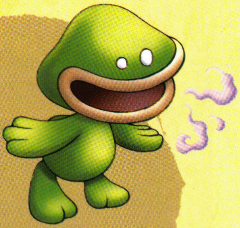
冒険を快適に進めるには、ダンジョンに落ちているさまざまな道具をいかに有効に使うかが重要だ。ここでは、ちょっとした工夫で大きな効果をあげられる方法をピックアップ。普段と違う使い方をすることで絶体絶命のピンチを脱することもできるので、ぜひ試してみてほしい。なお、武器、盾、腕輪については、合成のオススメ例をP.77で紹介する。

←ピンチは、道具で切り抜けられることもある。

薬草・弟切草・命の草

薬草や弟切草はシレンのHPを回復でき、命の草はHPの最大値を上昇させられる便利な道具。しかし、ゴースト系のモンスターに投げれば、ダメージを与えることもできるのだ。薬草は25、弟切草は100、命の草は50のダメージを与えられるので、手早く倒したいときに使おう。

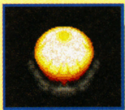
食料



おにぎりを始めとする食料は、シレンの満腹度を回復できる。しかし、にぎり変化系やイカキング系のモンスターに投げると、なんと必ず一撃で倒すことができるのだ。さらに、イカキング系のモンスターに食料を投げ当てて倒せば、いかすしの巻物を入手できる。

その五 ワナを逆利用すべし

ダンジョン内でシレンを苦しめる、さまざまなワナ。どれも作動すると被害を受けてしまうものばかりだが、使い方によってはシレンに有利な状況も作り出せる。ここに、その使用例を4つピックアップしたので、参考にしてほしい。



地雷のワナ

シレンがダメージを受けてしまう地雷のワナだが、周囲1マスにモンスターがいるときに作動させると、その相手を消滅させられる。大型地雷のワナでも同じ効果だ。

装備はずしのワナ

シレンの装備を外してしまうワナ。しかし、呪われた武器や盾などもすべて外してくれるため、装備が外せなくて困っている場合は作動させてみよう。

バネのワナ

バネのワナを作動させるとフロア内のどこかに飛ばされてしまう。ただ、モンスターに囲まれたときに作動させれば、一瞬でピンチから逃れられるのだ。

丸太のワナ

シレンに5のダメージを与え、吹き飛ばしてしまうワナ。だが、必ずシレンの右側から来ることを利用して、行きたい方向へ一気に移動することもできる。

毒消し草

モンスターの特技や毒の矢を受けて減ったちからを、回復できる毒消し草。すすり虫系やおばけ大根系のモンスターに投げれば、50のダメージを与えられる。

他人回復の巻物

部屋内のモンスターや仲間のHPを回復する巻物だが、ゴースト系のモンスターなら100ダメージを与えられる。ゴーストハウスで使うといい。

バクスイの巻物

部屋内のモンスターや仲間を眠らせたあと、倍速にする巻物。あらかじめモンスターがいない部屋で使っておけば、仲間だけ倍速にできるのだ。

聖域の巻物＋場所がえの杖

足元に置いてある限り、モンスターの通常攻撃を受けなくなる。さらに、場所がえの杖を使ってモンスターを聖域の巻物の上に移動させると、なんと相手を消滅させられる。

矢

回復の壺や変化の壺は、道具を入れない限り効果が現れない。貴重な道具しか持っていない場合は、まず壁に向けて矢を撃ち、1本だけを壺の中に入れよう。

その六 肉を上手に利用すべし

肉を食べるとモンスターに変身でき、そのモンスターの特技や特殊能力を使えるようになる。モンスターの数だけ種類があるため、それぞれどんな特技が使えるかを把握して、状況に応じて食べ分けよう。ここでは、ちょっと変わった使い方ができる肉をピックアップしているので参考にしてほしい。

兵隊アリ系の肉
［オススメ度：★★★★★］

食べると、つるはしと同じように通常攻撃で壁を掘れるようになる。モンスターから逃げるときに使うといいだろう。ただし、壁を掘っている途中で元の姿に戻らないように注意すること。

かさタヌキ系の肉
［オススメ度：★★★★★］

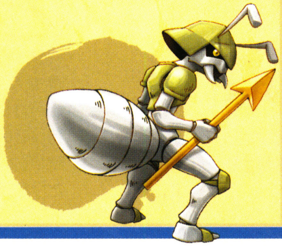
かさタヌキ系の肉を食べると壺に変身し、モンスターがシレンを見失う。変身しているあいだは動けないものの、攻撃をいっさい受けずにすむので、強い相手をやりすごしたいときに使うといい。

ミニマゼルン系の肉
［オススメ度：★★★★★］

特技を使うことで、足元にある道具を飲みこめる。ふたつ以上飲みこめばその道具を合成できるので、合成の壺がないときはこれを活用しよう。シレンに戻れば合成後の道具が床に落ちる。

悪魔だんしゃく系の肉
［オススメ度：★★★★★］

食べてから特技を使うと、目の前にいるモンスターに変身できる（詳細はP.203を参照）。かさタヌキ系やミニマゼルン系などに変身すればそれぞれのモンスターの特技を使えるので、多くの場面で役に立つ。



その七 杖は振って見分けるべし

杖が未識別の状態で手に入るダンジョンは多いが、識別の巻物や識別の壺をいつも持っているとは限らない。そこで、未識別の杖を手に入れたらまずモンスターに向けて使ってみるといい。場所がえの杖やふきとばしの杖を始めとするほとんどの杖は、現れた効果を見てすぐに区別できるのだ。ただし、倍速の杖やしあわせの杖といった、モンスターを強くしてしまうものもあるので注意しよう。

←万一のためにほかのモンスターがいないときに使おう。

◆仲間で杖チェック!?

モンスターに使えば杖の正体はわかるが、やはり多少の危険はつきまとう。しかし、仲間に対して杖を使えば、倍速の杖やしあわせの杖を使ってもシレンがピンチになることはない。ただ怖いのは、変化の杖を使ってしまった場合。モンスターに変身した仲間は、もとに戻れないため倒すしかなくなってしまう。

杖の見分け方

- 【チェック1】階段と壁の前で杖を振ると?
  - 変化なし ▶ 【チェック2】モンスターに向かって杖を振ると?
    - 変化なし ▶ 【チェック3】モンスターの攻撃を受けると?
      - モンスターにもダメージを与えた ▶ 痛み分けの杖
      - 変化なし ▶ 草なげの杖
    - モンスターがワープした ▶ 【チェック4】ワープ先は?
      - 階段の上 ▶ 一時しのぎの杖
      - 階段以外の場所 ▶ まどうの杖
    - モンスターが眠り、混乱、鈍足のどれかになった ▶ まどうの杖
    - モンスターがイカリ状態になった ▶ イカリの杖
    - モンスターがかなしばり状態になった ▶ かなしばりの杖
    - モンスターがからぶり状態になった ▶ からぶりの杖
    - モンスターのHPが4分の1になった ▶ クオーターの杖
    - モンスターのLvが上がった ▶ しあわせの杖
    - モンスターが透明状態になった ▶ 透明の杖
    - モンスターが倍速状態になった ▶ 倍速の杖
    - モンスターとシレンの場所が入れ替わった ▶ 場所がえの杖
    - モンスターが封印状態になった ▶ 封印の杖
    - モンスターのLvが下がった ▶ 不幸の杖
    - 別のモンスターになった ▶ 変化の杖
    - シレンと同じ姿になった ▶ 身がわりの杖
  - 魔法弾がシレンに向かって飛んできた ▶ 草うけの杖
  - 魔法弾が出なかった ▶ ころばぬ先の杖
  - 壁に飛びついた ▶ とびつきの杖
  - 壁が掘れた ▶ トンネルの杖
  - 階段がシレンの近くに移動した ▶ ひきよせの杖
  - 階段が吹き飛ばされた ▶ ふき飛ばしの杖

- 【例外1】杖識別済みのトンファンの穴でのみ入手可能 ▶ ブフーの杖
- 【例外2】入手条件が特殊なもの(P.000) ▶ テンジンの杖

その八 壺は入れて見分けるべし

未識別の杖が、モンスターに使うことで簡単に見分けられるように、未識別の壺も、中に道具を入れてみれば正体がわかるものが多い。杖と違ってシレンが直接ピンチになることはないので、未識別の壺を手に入れたら、すぐに道具を入れて正体を見極めておくといいだろう。ただし、入れた道具がなくなってしまう壺も多いので、未識別の壺には絶対に貴重品を入れないこと。

⬆道具を入れずとも、コマンドだけで判別できるものも。

壺の見分け方

【チェック1】コマンドを見ると?
→「のぞく」と「入れる」のふたつ → 【チェック2】壺を使える回数は? → 3〜5回 / 1回
→「吸う」がある → 吸収の壺
→「押す」がある → 大砲の壺

【例外1】必ず識別された状態で手に入る壺
→ 水がめ
→ 閉じ込めの壺
→ 空間移動の壺

【例外2】入手条件が特殊なもの(P.198) → ギメンシャの壺

その九 モンスターから道具を奪うべし

モンスターのなかには、倒すと道具を落とすものがいる。モンスターが落とすのは、基本的にそのモンスターが出現したフロアに落ちている道具だが、一部のモンスターは出現フロアに関係なく、必ず決まった道具を落とす。特定のモンスターからしか入手できない道具もあるので、下記を参考にさまざまな道具を集めてほしい。

⬅なかには、倒すと必ず道具を落とすモンスターもいる。

決まった道具を落とすモンスター

道具	落とすモンスター
セルアーマーの剣	セルアーマー系
ミノタウロスの斧	ミノタウロス、ギガタウロス
木の矢	ボウヤー
鉄の矢	クロスボウヤー、コドモ戦車
銀の矢	ちびタンク
もちかえりの巻物	じんめん岩、魔城竜兵
クオーターの杖	パオパモーン
おにぎり	ピータン
大きいおにぎり	逃げピータン
ギタン(2000G)	ギタンマムル
ギタン(5000G)	ゲンナマゲイズ

◆無限に道具集め!?

セルアーマーの剣やワルっトド系の特技を利用すると、道具を持っていないモンスターからも道具をはじき飛ばせたり、盗んだりできる。どのモンスターからも道具を入手できるようになれば、突風で町に戻されるまで無限に道具を得られるので、道具集めに利用しない手はない。

- **【チェック3】未識別の杖を入れると?**
  - 変化がなく、取り出すこともできない ▶ **【チェック4】同じ杖をもう1個入れると?**
    - 杖がひとつになった ▶ **合成の壺**
    - 変化なし ▶ **【チェック5】武器か盾を入れて次のフロアに行くと?**
      - 変化なし ▶ **高価な壺**
      - 武器もしくは盾の強化値が下がった ▶ **弱化の壺**
  - シレンのHPが回復した(杖がなくなった) ▶ **回復の壺**
  - 杖が識別された ▶ **識別の壺**
  - 杖が祝福された ▶ **祝福の壺**
  - 別の道具になった ▶ **変化の壺**
  - 入れた杖を取り出せた ▶ **保存の壺**
  - 杖が呪われた ▶ **呪いの壺**
- **強化の壺**

その十 モンスターをLvアップさせるべし

モンスターがLvアップすると、攻撃力や防御力が大きく上昇するのでかなり危険。しかし、もらえる経験値も多くなるため、倒せばシレンのLvが一気に上がるというメリットも。ドラゴン草や真空斬りの巻物のように、相手の防御力に関係なく大ダメージを与えられる道具を持っているなら、わざとモンスターをLvアップさせてから倒すのもいい。そうすれば、以降の冒険を楽に進められる。

←天使の種などを使えば相手のLvを上げられる。

その十一 魂のカマを強化に使うべし

武器の強化は本来、鍛冶屋や天の恵みの巻物で地道に行わなければならないが、魂のカマを利用すれば手軽に武器を限界まで強化できる。魂のカマは、+99まで強化できるうえ、モンスターに与えたダメージ分、強化値が上がる特殊な武器。戦うだけで強化値が上がっていくので、これを強化したい武器に合成すれば簡単に目的の武器を強化できるのだ。合成後は、鍛冶屋で「吸」の印を外しておこう。

←「吸」の印をつけたまま攻撃すると、武器が壊れる。

その十二

ドロボーは計画的に行うべし

ダンジョン内の店で売られている魅力的な道具を、ギタンを支払わずに手に入れたいと思ったことはないだろうか？　しかし、売り物を店から持ち出すと、店主や番犬などの強力な追っ手に襲われてしまい、逃げ切るのは難しい。ここでは、どうすれば無事にドロボーできるのか、下準備も含めたテクニックを紹介していこう。

←何の作戦もなしに追っ手から逃げ切れるほど甘くはない。

ドロボーの例

大部屋の巻物でドロボー

[オススメ度:★★★★★]

用意するもの 大部屋の巻物、場所がえの杖

必要な道具が手に入りやすく、もっとも簡単に実行できる方法がこれ。まずは大部屋の巻物を使い、フロアを大きなひとつの部屋にしよう。すると店主はあわてて階段に移動するので、あとは場所がえの杖を使って自分と店主の場所を入れ替え、次のフロアに進んでしまえばいい。

逃げ道掘ってドロボー

[オススメ度:★★★★★]

用意するもの つるはし、かなしばりの杖

売り物を拾ったら、まずは出口をふさいだ店主をかなしばりにしよう。そのあとは、つるはしで壁を掘り進んで逃げるだけだ。ただし、掘っている途中でつるはしが壊れる可能性があることと、階段のある部屋へ盗賊番や番犬に先回りされてしまう場合があるのが難点だ。

階段引き寄せでドロボー

[オススメ度:★★★★★]

用意するもの つるはし、ひきよせの杖

まずは、つるはしで階段のある部屋から店まで道を掘り、さらにひきよせの杖を使って階段を店の中に引き寄せよう。そうすれば、売り物を拾ったあとで部屋から出ることなく次のフロアへ逃げられる。ドロボー状態にすらならないため安全だが、必要な道具はやや手に入れにくい。

空間移動でドロボー

[オススメ度:★★★★★]

用意するもの 空間移動の壺2個

まずは空間移動の壺をひとつ階段の隣に置いておく。あとは売り物を拾い、空間移動の壺を使うだけ。ドロボーした次のターンには階段へ進めるので、リスクが少ないのが魅力だ。ただし、フロアにワルっトド系のモンスターがいると壺が拾われてしまい、ワープできないので注意。

落し穴でドロボー

[オススメ度:★★★★★]

用意するもの ワナ師の腕輪、落し穴のワナ

ワナ師の腕輪を装備し、ドロボーするまえに店内に落し穴のワナを置いておく必要がある。しかし、売り物を拾ったあとは落し穴のワナを踏むだけで次のフロアへ進めるので、手間も危険も非常に少ない。ただ、ワナ師の腕輪を持ちこめないダンジョンでは使えない。

その十三 印の組み合わせを考えるべし

合成でつけられる印は、それひとつだけでも冒険を快適にしてくれる。しかし、ほかの印と組み合わせて使うことで、より使い勝手がよくなるものも多いのだ。下にいくつかピックアップしたので、これを参考にいろいろ試してみてほしい。

オススメの合成例

印	合成	効果
貫・三	妖光のヤリ ＋ 妖刀かまいたち	2マス先まで攻撃が届くようになる「貫」と、正面3方向を一度に攻撃できるようになる「三」の印を組み合わせると、両方の効果に加え、通常攻撃でカド抜け攻撃ができるのだ。
回・如	回復の剣 ＋ 如意棒	与えたダメージの1/4を回復できる「回」の印と、攻撃後に1歩下がる効果の「如」の印を組み合わせると、モンスターにダメージを与え、かつ回復しながら離れられる。
バ・力	バトルカウンター ＋ パワーシールド	モンスターの直接攻撃で受けたダメージをはね返す「バ」の印と、盾の強さだけシレンの剣の強さが上昇する「力」の印を組み合わせれば、効率的にモンスターにダメージを与えられる。
回・悟	回復の腕輪 ＋ ハラヘラズの腕輪	HPが自然回復しやすくなる「回」の印には、満腹度の減りが速まるリスクもある。満腹度が減らなくなる「悟」の印を合成しておけば、マイナス面の効果を気にせず使えるのだ。

その十四 ギタンは「交換」で拾うべし

投げることで大ダメージを与えられるギタンは、普通に拾ってしまうと所持金になってしまう。しかし、一度ギタンの上に乗ってから「足元」コマンドの「交換」で拾えば、道具として使えるのだ。ちなみに、保存の壺の「入れる」で拾っても同じように使える。

←保存の壺がなくても、これならギタンを持てる。

その十五 ワナを作らせるなかれ

ワナニン系は、倒すと足元にワナを残すことがある。しかし、相手の足元に道具があった場合はワナを作れない。通路に地雷のワナや呪いのワナを作られるとやっかいなので、ワナニン系と戦うときはまず道具を足元に置き、その上に移動させてから倒したい。

←道具を置いたら1歩下がり、それから攻撃しよう。

その十六 モンスターの能力を冒険に活かすべし

ダンジョンに出現するモンスターたちは、さまざまな特技や特殊能力でシレンを苦しめる。しかし、モンスターのなかには、冒険に役立つ特殊能力を備えたものもいる。下にそのうちのいくつかをピックアップしたので、ダンジョン内で出会ったら彼らの能力を活かし、冒険に利用してみよう。

道具を上手く使いたいなら

ウツボカズラ系

ミニマゼルン系

ウツボカズラ系のモンスターに道具を投げ、そのあとに倒すと、それぞれの特殊能力に応じて、変化した道具を入手できる。また、ミニマゼルン系に道具を投げれば道具を合成できるため、合成の壺の代わりに使える。

プラス効果の杖を自分に使いたいなら

ホルムデーモン

タイショウどん

ホルムデーモンやタイショウどんといったモンスターは、杖の効果をはね返す特殊能力を備えている。このため、倍速の杖やしあわせの杖などを相手に振ってはね返させれば、シレンにプラスとなる効果を得られるのだ。

食料が欲しいなら

にぎり変化

逃げピータン

にぎり変化は、シレンの持ち物を食料に変える特技を使う。満腹度が減っていて、かつ食料を持っていないときに出会ったら、あえて特技を食らうのもいい。また、ぴーたんか逃げピータンを倒せば必ず食料が手に入る。

その十七 状態変化の原因を知り尽くすべし

モンスターの特技やワナを始め、睡眠や混乱といった状態変化に陥る原因は多い。右の表に状態変化の発生する原因をすべて記しているので、これを参考に、どういった行動で状態変化になるのかをよく知っておこう。

また、それぞれの効果時間もあわせて覚えておけば、シレンやモンスターが状態変化に陥った場合、戦闘の役に立つ。たとえば睡眠草で相手を眠らせても、5ターン後には目覚めてしまう。しかし4ターン目に1歩下がっておけば、攻撃を受けずにすむのだ。

⬅混沌の斧の状態変化は長く続く。その隙に倒そう。

➡イカリのワナを投げると、50ターンも効果が続く。

◆封印のお得な効果

封印の杖を使ってモンスターを封印状態にすると、特技のほかに相手の特殊能力も封じられる。たとえば死の使い系に使えば、もともと倍速だったのが等速になる。エーテルデビル系に使えば、その姿が見えるようになる、といった具合だ。ただし、きまぐれに動くモンスターや、ゴーグラー系の2マス先までしか見えないといった特殊能力までも封じるので、相手をよく選んで使うこと。

各状態変化の原因と効果時間

原因	シレン	仲間	モンスター
混乱			
混沌の斧	—	中	中
まずそうなおにぎり	短	—	—
混乱草	短	短	短
混乱の巻物	—	中	中
まどうの杖	短	短	短
身がわりの杖	中	—	—
回転板のワナ	短	短	短
ガイコツまおうの特技	短	短	短
ガイコツまじんの特技	短	短	短
ざれごと仙人の特技	短	短	短
めまわし大根の特技	短	短	短
睡眠			
混沌の斧	—	中	中
まどうの杖	短	短	短
まずそうなおにぎり	短	—	—
睡眠草	短	短	短
バクスイの巻物	—	短	短
睡眠ガスのワナ	短	短	短
ガイコツまてんの特技	短	短	短
こごと仙人の特技	短	短	短
ねむり大根の特技	短	短	短
みだれ大根	短	短	短
まどろみ使い系の特技	短	短	短
かなしばり			
一時しのぎの杖	長	フロア※	フロア※
かなしばりの杖	長	フロア※	フロア※
ガイコツまおうの特技	長	フロア※	フロア※
杖ふりワルガキの特技	長	フロア※	フロア※
目つぶし			
閉じ込めの壺	—	—	フロア※
お竜の特技	—	—	フロア※
イカキング系の特技	短	短	長
ガイコツまてんの特技	短	短	フロア※
カゲぬい			
カゲぬいのワナ	短	短	短
おにぎり			
ガイコツまおうの特技	短	—	—
ガイコツまてんの特技	短	—	—
にぎり親方の特技	短	—	—
にぎり元締の特技	短	—	—
倍速			
すばやさ草	短	短	短
倍速の杖	短	短	短
倍速の巻物	—	短	短
バクスイの巻物	—	短	短
倍速モンスターの肉	変身中	—	—
ガイコツまどうの特技	短	短	短
エビルカンガルーの特技	—	—	短
デビルカンガルーの特技	—	—	短
サタンカンガルーの特技	—	—	短
鈍足			
毒草	短	短	短
まどうの杖	短	短	短
鈍足スイッチのワナ	短	短	短
鈍足モンスターの肉	変身中	—	—

原因	シレン	仲間	モンスター
パオパ王の特技	短	短	短
よく見え			
よくみえの腕輪	装備中	—	—
めぐすり草	フロア※	フロア※	フロア※
パワーアップ			
パワーアップの巻物	フロア※	—	—
腹へらず			
サトリの盾	装備中	—	—
ハラヘラズの腕輪	装備中	—	—
特製おにぎり	フロア※	—	—
拾えず			
拾えずの巻物	フロア※	—	—
透明			
透明の杖	中	中	中
エーテルデビル系の肉	変身中	—	—
自然回復無効・HP減少			
きり仙人の特技	短	—	—
みの仙人の特技	中	—	—
かすみ仙人の特技	中	—	—
もや仙人の特技	長	—	—
不眠			
目覚ましの腕輪	装備中	装備中	装備中
特製おにぎり	フロア※	—	—
拾い識別			
特製おにぎり	フロア※	—	—
祝福されためぐすり草	フロア※		
忍び足			
特製おにぎり	フロア※	—	—
くちなし(封印)			
くちなしの巻物	フロア※	—	—
封印の杖	フロア※	フロア※	フロア※
吸収の壺	—	—	フロア※
ガイコツまおうの特技	フロア※	フロア※	フロア※
パ王の特技	フロア※	フロア※	フロア※
ゾワゾワ			
ゾワゾワの巻物	—	—	短
ゲイズ系の特技	—	短	短
イカリ			
イカリの杖	短	短	長
イカリのワナ	短	長	長
バットカンガルーの特技	—	—	長
デビルカンガルーの特技	—	—	長
サタンカンガルーの特技	—	—	長
からぶり			
からぶりの杖	中	中	中
へっぴりごしの巻物	中	—	—
からぶり仙人の特技	短	短	短
攻撃力半減			
毒の矢	—	フロア※	フロア※
毒草	—	フロア※	フロア※
すすり虫系の特技	—	フロア※	フロア※
ヒツジ神官系の特技	中	フロア※	フロア※
たれ流し			
たれ流しの腕輪	装備中	—	—
パ王パ王ーンの特技	長	—	—

※次のフロアに進むまで効果が続く

瓦版 創刊号

【発行所】
不思議のダンジョン情報局

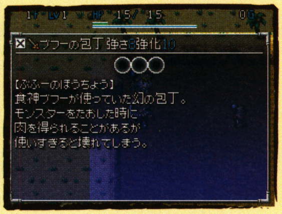
なぜなにコッパ相談室

悩める風来人のみなさん、こんにちは! 不思議のダンジョン情報局からお送りする瓦版、記念すべき創刊号では、皆様の気になる疑問・質問にお答えするコーナーを設けてみました! 答えてくださるのは、かの有名なベテラン風来人の相棒、コッパさんです!

経歴
シレンが幼いころからいっしょに冒険してきたパートナー。旅についての知識で彼の右に出る者はいない。

問 失うのが怖くて強い装備品を持てません

答 確かに、盗まれたり壊されたりして、道具を失っちまうのは怖いよな。だったら、合成でひとつの装備品をとことん強化するんじゃなく、強めの予備をいくつか作っておくといいぜ。そうすれば、ひとつ失っても予備で戦えるから安心だろ!



問 クロンとかブフーって、いったい何?

答 それは神様の名前なんだ。オイラたちが住む世界には、リーバ八獣神っていう神様たちがいて、人々に崇められてるのさ。で、そのなかでもクロンは旅の神、ブフーは食の神っていうように、それぞれ役割が決められてるんだぜ。

問 『風来のシレンDS』からの変更点は?

答 まず、モンスターの種類が大幅に増えたかな。それと、Lv4のモンスターでも、ほかのモンスターを倒したりするとさらにパワーアップしちまうんだ。これ以上強くならないと思いこんで、混乱させて同士討ち……なんて戦い方してると危険だぜ!

風来人検定

あなたの冒険の知識を調べる、風来人検定のお時間です! まず第一問は小手調べ。料理屋トンファンの店主の名前は?

■:サチ　□:メケレレ　■:アモカチ
■:ビビンギダ　■:オロ　■:ワンダ

次号予告
あの人たちの過去があきらかに!?

→P.89

【めいきゅうのまき】
迷宮の巻
風来のシレンDS

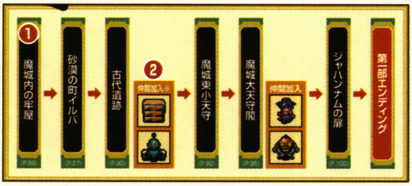
攻略ページの見方

フローチャートの見方

❶タイトル
第一部から第三部までに分けた攻略の範囲を表している。第一部は、魔城内の牢屋からジャハンナムの扉まで、第二部はトンファンの穴から奈落の果てまで、第三部は鍛冶屋のかまどからオババの家の隠し穴までとなっている。

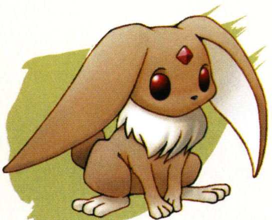
❷フローチャート
ダンジョン攻略や仲間の加入などの流れを最短のタイミングで掲載している。

フローチャートの見方



❶ダンジョン名
出現する条件が特殊なものは、欄外に注釈を加えてある。

❷仲間の加入タイミング



基本攻略の見方

❶**ダンジョン名**

❷**基本データ**

そのダンジョンのフロア数やルールなどの基本データ。くわしくは基本データの見方を参照のこと。

❸**そのダンジョンに入るまでの、物語的な流れ**

❹**そのダンジョンの開放条件**

冒険できるようになる条件を示している。第三部のみ。

❺**そのダンジョンの基本攻略情報**

冒険に行くまえの準備やそのダンジョンで基本となる戦い方を紹介している。

❻**ダンジョンの構造**

第一部のダンジョンではフロアごとに名称が変化するため、全体の構造を記してある。

❼**そのダンジョンを攻略するためのワンポイントアドバイス**

攻略するうえでのコツやアドバイスを紹介している。

基本データの見方

初回クリア/最深階 ❶	道具持ちこみ ❷
9F/9F	可能
ギタン持ちこみ ❸	仲間 ❹
可能	入れる
訓練 ❺	初期道具 ❻
反映される	おにぎり

❶**初回クリア/最深階**

初回クリアに必要となるフロア数と一度クリアしたあとに進めるそのダンジョンの最深フロア数。

❷**道具持ちこみ**

そのダンジョンに道具を持ちこめるかどうかを表す。

❸**ギタン持ちこみ**

そのダンジョンにギタンを持ちこめるかどうかを表す。

❹**仲間**

そのダンジョンに仲間が入れるかどうかを表し、特定の仲間しか入れない場合はその仲間の名前を表す。

❺**訓練**

イルパの町の訓練所(P.31)で上がったLvがダンジョン内で反映されるかどうかを表す。

❻**初期道具**

そのダンジョンを冒険するときに最初から持っている道具を表す。

フロア攻略の見方

フロア攻略

❶フロア数
分布図と対応している。

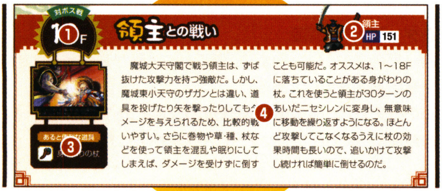
❷攻略
各フロアの攻略内容を表す。

❸ピックアップモンスター
出現するモンスターのなかで、特に注意したいモンスターの名前とHP、注意点を示している。

❹分布図
フロアに出現するモンスター、店やモンスターハウスの有無を表す。くわしくはモンスター分布図の見方を参照のこと。

❺ボス攻略
ボスの攻略内容を表す。くわしくはボス攻略の見方を参照のこと。

ボス攻略の見方



❶ボスが出現するフロア
分布図と対応している。

❷ボスデータ
ボスの姿、名前、HPを表している。

❸あると便利な道具
ボスと戦うときに役立つ道具を表す。

❹ボスの攻略

モンスター分布図の見方

❶フロア数

❷特殊な部屋
フロアに出現する特殊な部屋を表示。各アイコンの意味は以下のとおり。

- 店……そのフロアで店が出現する可能性がある。
- モ……そのフロアでモンスターハウスが出現する可能性がある。

❸モンスターの出現率
そのモンスターが出現する頻度を3段階に分けて表示。それぞれの色が表す出現率は以下のとおり。

低　　　　　　　　　　　　　　高

❹モンスターの外見

❺モンスターの名前

データの見方

道具一覧の見方

❶武器　落:★★★★★　店:❷★★★　変:—

アイテム名	落	店	モ	変	対象
オオカブトの斧	○	×	×	×	1～12F
カタナ❸	○	○	×	×❹	1～12F
木づち	×	○	×	×	1～5F
こん棒	○	×	×	×	1～5F

武器❶　落:★★★★★　店:—❷　変:—

アイテム名	落	店	モ	変	対象
ブフーの包丁	○	×	×	—	6～98F

❶道具の種類

武器、盾、腕輪、矢、食料、草·種、巻物、杖、壺、肉の10種。

❷入手確率

★が多いほど確率が高い。それぞれの意味は以下のとおり。

落……ダンジョンで落ちている。

店……ダンジョンの店で売られている。

変……変化の壺で変化する。

❸道具の名称

❹入手データ

ダンジョン内で手に入る可能性がある道具の一覧とその入手方法。入手方法は右記のとおり。「○」となっていれば入手でき、「×」となっていたら入手できない。「—」は、その入手方法で手に入る道具がない。なお、「落」の欄に対応するモンスターは、そのダンジョンで自然に出現するもののみを記載。Lvが上がることで出現する場合もあるので、詳細はP.203～242のモンスターデータを参照のこと。

落……対象のフロアに落ちている可能性がある。

店……対象のフロアで売られている可能性がある。

モ……対象のモンスターを倒すことで手に入る可能性がある。

変……対象のフロアで変化の壺に道具を入れると手に入る可能性がある。

ワナ一覧の見方

	イカリ	大型地雷	落し穴❶	回転板	カゲぬい	木の矢	空腹	警報
1～5F	—	—	—	○	—	—	—	—
6～8F	—❷	—	—	○	—	—	○	—
9～12F	—	—	—	○	—	○	—	—

❶ワナの名前

フロアに設置されているワナの名前を表す。それぞれの意味は以下のとおり。

イカリ……イカリのワナ

大型地雷…大型地雷のワナ

落し穴……落し穴のワナ

回転板……回転板のワナ

カゲぬい…カゲぬいのワナ

空腹………空腹スイッチのワナ

転び石……転び石のワナ

召喚………召喚スイッチのワナ

睡眠ガス…睡眠ガスのワナ

鉄の矢……鉄の矢のワナ

毒矢………毒矢のワナ

呪い………呪いのワナ

丸太………丸太のワナ

木の矢………木の矢のワナ

警報…………警報スイッチのワナ

サビ…………サビのワナ

地雷…………地雷のワナ

装備はずし…装備はずしのワナ

デロデロ……デロデロのワナ

鈍足…………鈍足スイッチのワナ

バネ…………バネのワナ

落石…………落石スイッチのワナ

❷ワナの設置

「○」となっている場合は、そのフロアに設置されている可能性がある。「—」の場合は、設置されていない。

ごほうびに備わる特殊効果の見方

フロア	武器❶
1～9F	竜、仏、目、ド、月、空、祝福状態、メッキ状態のうち0～1個❷
10～13F	竜、仏、目、ド、月、空、祝福状態、メッキ状態のうち1個

❶道具の種類

ごほうびでもらえる道具の種類。全部で武器、盾、腕輪の3種類。

❷備わる特殊効果

救助成功時にもらえるごほうびに備わる可能性がある特殊効果をフロア別に表している。なお、備わる特殊効果は、各種印、祝福、メッキ、呪い、印枠2倍となる。

第一部

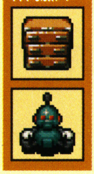
邪神復活編

【じゃしんふっかつへん】

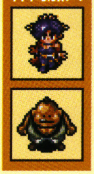
嵐吹く
砂の魔城の
冒険譚
シレンと対峙するものは
すべてを滅ぼす邪なる神

第一部フローチャート

魔城内の牢屋 (P.88) → 砂漠の町イルパ (P.27) → 古代遺跡 (P.90) → 仲間加入※



→ 魔城東小天守 (P.92) → 魔城大天守閣 (P.96) → 仲間加入



→ ジャハンナムの扉 (P.100) → 第一部エンディング

※マーモと人形はイベント後に加入(P.23)

チュートリアル

魔城内の牢屋

初回クリア/最深階	道具持ちこみ
1F/6F	不可能
ギタン持ちこみ	**仲間**
不可能	入れない
訓練	**初期道具**
反映されない	なし

嵐の吹きすさぶ砂漠で力尽きたシレンとコッパ。ふたりは謎の兵士たちによって、薄暗い牢屋にかつぎこまれるのだった。

風来人を助ける不思議な少女

魔城内の牢屋に入れられたシレンたちは、両手を鎖につながれ、ほとんど身動きの取れない状態にされてしまう。しかし、どこからともなく現れた少女によって、ふたりの拘束は解かれるのだ。そして、ただひとこと「逃げて」と告げた少女の言葉を受け、シレンたちは牢屋を脱出するために、1Fの出口を目指すことになる。

←どことなく高貴な雰囲気を漂わせる少女。彼女は何者で、どうしてシレンたちを助けたのだろうか。

動き方を学べるチュートリアルステージ

魔城内の牢屋は6Fからスタートし、1Fにたどり着くとクリアとなる。魔城兵系のモンスターは倒しても経験値や道具を得られないため、戦わずに次の階を目指すのがベストだ。どのフロアも基本構造は同じなので、初期位置から下へ進み、反時計回りに移動すればすぐに階段が見つかるはず。

コッパのワンポイントアドバイス

睡眠ガスのワナが作動すると、5ターンのあいだ眠りこけちまう。ナナメ移動を繰り返して、絶対に踏まないようにしような！　倒されるとまたあの牢屋に逆戻りだし……。

モンスター分布図

モンスター	06F	05F	04F	03F	02F	01F
魔城兵	●	●				
魔城強兵		●	●			
魔城竜兵			●	●	●	●

瓦版 第二号

【発行所】
不思議のダンジョン情報局

仲間たちとの風来の軌跡

旅は道連れ世は情け。やはり旅はひとりより、大勢でするほうがよいものです。そこで今号は、シレンさんの友人を独占調査してみました。彼らの過去がいま、あきらかに!?

こばみ谷で悪さを働く女風来人

もともとは、こばみ谷に来た風来人を誘惑し、目つぶしを食らわせていたお竜。だが、シレンと出会って改心した。

←こばみ谷では、いまと違って緑の着物を愛用していた。

ドジな相棒はシレンの弟!?

ペケジは、こばみ谷にある竹林の村出身。ひょんなことからシレンを兄と思いこみ、旅についてくるようになった。

→ダメっぷりは昔から。シレンからお金を借りたことも。

こばみ谷で有名な壺作りコンビ

ガイバラは、こばみ谷にあるほとんどの壺を作ったとされる壺作り名人。弟子のサルヤマとともに毎日壺を研究していた。

しゃべるタンスは山の神様

シレンが10歳くらいのころ、シュテン山で城作りをしていたときに出会った旅仲間。じつはシュテン山の守り神の化身。

出会いは地球の裏側で

ボーグマムルはなんと、こばみ谷深くの地球の裏側から来たマムル。外の世界への憧れから、砂漠にもやって来たのだ。

風来人検定

第二問目は、前作経験者ならわかる問題。ずばり、ペケジとお竜以外で、シレンと一緒にこばみ谷を冒険した人は誰?

■:座頭ケチ　回:料理人ナオキ　■:センセー
■:サルヤマ　■:シロのヘイジ　■:アスカ

前号の答え ■

次号予告

レアなモンスターを徹底調査!

➡P.163

古代遺跡

初回クリア/最深階	道具持ちこみ
9F/9F	可能
ギタン持ちこみ	**仲間**
可能	入れる
訓練	**初期道具**
反映される	おにぎり

砂漠の民の町イルパで、知り合いの風来人、ペケジと再会したシレンは、財宝を狙う彼とともに古代遺跡へ向かうのだった。

財宝を求めて魔城の地下へ

町の料理屋トンファンに入ろうとすると、そこでかつての冒険仲間、ペケジに声をかけられる。シレンとの再会を喜ぶペケジは、どうやら魔城の地下にある古代遺跡の財宝を狙っているらしい。ペケジに協力することを決めたシレンは、すぐに遺跡へと潜入することになるのだ。

まずは冒険の基本を身につけよう

古代遺跡には武器や盾のほかに、薬草やドラゴン草、真空斬りの巻物といった道具が落ちている。まずはフロア内をくまなく歩き回り、必要な道具を集めよう。装備は、青銅の太刀と木甲の盾が手に入れば十分だ。もし強化された武器や盾を入手したら、強くないものでも捨てずにとっておくといい。魔城大天守閣以降で合成の壺が手に入れば、武器を強化するのに役立つからだ。

また、強いモンスターが現れる前に、1～2Fでシレンのを4程度まで上げておこう。ただし、同時に何体も相手にするのはさけること。

古代遺跡の構造

古代遺跡　1～8F
▼
閉ざされた部屋　9F

ペケジのワンポイントアドバイス

モンスターを倒すときは、通路におびき寄せて1対1で戦うといいぜ！　アニキなら、よっぽど強い相手でない限り負けないはずさ！

01F～08F　特技を使うモンスター

古代遺跡に登場するモンスターでやっかいなのは、4～5Fに出現するかっとびイノシシと、7～8Fに出現するヒツジ神官。かっとびイノシシはシレンを転ばせる技、ぶちかましを行い、ヒツジ神官はシレンの攻撃力を半分にしてくるのだ。これらのモンスターが現れたら、不要な道具を投げたりしてさきにダメージを与えておき、近づかれても少ないターン数で倒せるようにしておきたい。

かっとびイノシシ

HP 15

ぶちかましを食らうと5マス吹っ飛ばされ、持っている道具を落としてしまう。それを防ぐため壁を背に戦おう。飛ばされたシレンが別のモンスターに当たってもダメージは与えられるが、これで相手が倒れると、かっとびイノシシのLvがアップするので要注意。

道具一覧

武器 【落:★★☆☆☆ 店:— 変:—】

アイテム名	落	店	モ	変	対象
こん棒	○	—	×	×	1～8F
青銅の太刀	○	—	×	×	1～8F
百鬼の剣	○	—	×	×	6～8F

盾 【落:★★★☆☆ 店:— 変:—】

アイテム名	落	店	モ	変	対象
鉄甲の盾	○	—	×	×	6～8F
木甲の盾	○	—	×	×	1～8F

腕輪 【落:★★☆☆☆ 店:— 変:—】

アイテム名	落	店	モ	変	対象
ちからの腕輪	○	—	×	×	1～8F

食料 【落:★★★★★ 店:— 変:—】

アイテム名	落	店	モ	変	対象
おにぎり	○	—	×	×	1～8F

草・種 【落:★★★☆☆ 店:— 変:★★★★★】

アイテム名	落	店	モ	変	対象
命の草	○	—	×	×	1～8F
弟切草	○	—	×	×	1～8F
混乱草	○	—	×	×	1～8F
雑草	×	—	×	○	1～8F
すばやさ草	○	—	×	×	1～8F
ドラゴン草	○	—	×	×	1～8F
復活草	○	—	×	×	1～5F
薬草	○	—	×	×	1～8F

巻物 【落:★★★★★ 店:— 変:—】

アイテム名	落	店	モ	変	対象
真空斬りの巻物	○	—	×	×	4～8F
バクスイの巻物	○	—	×	×	4～8F
もちかえりの巻物	×	—	○	×	じんめん岩

ワナ一覧

	イカリ	大型地雷	落し穴	回転板	カゲぬい	木の矢	空腹	警報	転び石	サビ	召喚	地雷	睡眠ガス	装備はずし	鉄の矢	デロデロ	毒矢	鈍足	呪い	バネ	丸太	落石
1～8F	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—

ごほうびに備わる特殊効果

フロア	武器	盾	腕輪
1～8F	竜、仏、目、ド、月、空、祝福状態、メッキ状態のうち0～1個	腹、バ、地、力、祝福状態、メッキ状態のうち0～1個	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち0～1個

モンスター分布図

魔城東小天守

初回クリア／最深階	道具持ちこみ
13F/13F	可能
ギタン持ちこみ	**仲間**
可能	入れる
訓練	**初期道具**
反映される	おにぎり

邪神像はフードをかぶった謎の男に奪われてしまった。それを取り返すため、シレンたちは魔城の内部に乗りこむ。

町を襲う異変。その原因とは?

古代遺跡から戻ると、イルパのすぐ近くまで砂漠が広がっているという知らせが入る。その原因に邪神像が関わっていると判断したシレンたちは、フードの男の本拠地である魔城東小天守を目指すことに。料理屋トンファンを出て、町の人とともに魔城の見える丘で城の様子をうかがったら、イルパの出口から魔城東小天守へ向かおう。

←得体の知れない不気味なオーラをまといはじめた魔城を見て、町の人々はあわてふためく。

お願いシレンさん！　邪神像を取り戻して！

ダンジョンのオアシス、店が初登場

1～5Fではダンジョン内に店が出現する。町とは違った道具が買えるため、古代遺跡で手に入れた道具のうち、必要ないものはあらかじめイルパの店で売っておくといい。3000Gほどあれば、何も買えずに困ることはないはず。強い武器が置いてあることもあるので、手持ちのギタンと相談してぜひ買っておこう。

←一ツ目殺しや百鬼の剣が売っていたら絶対に買っておきたい。余分な道具を売ってギタンを得よう。

魔城東小天守閣の構造

石垣内の蔵1～5F
▼
とノ門外廊
▼
魔城二之丸6～9F
▼
暗夜の間10～12F
→ 魔城東小天守13F

店主の **ワンポイントアドバイス**

お客様は神様です！　ただし、わたくしを攻撃したり、ギタンを支払わず部屋の外に出たりした場合……覚悟はよろしいですね?

01F～09F 草・種を集めるなら5Fまでに

1～5FではHPを100回復する弟切草や、相手に炎で大ダメージを与えられるドラゴン草といった、便利な草や種が手に入る。なかでもオススメなのは復活草。これを持っていると、倒されてもその場で復活できるのだ。ただし、復活草が壺の中に入っていると復活できないので気をつけよう。ちなみに、6Fからは薬草と雑草以外の草・種が手に入らなくなるので、なるべく1～5Fで集めておくといい。

⬅6F以降で薬草や弟切草が尽きてしまったら、回復の壺にいらない道具を入れてHPを回復しよう。

01F～09F 複数と戦うときは巻物を活用!

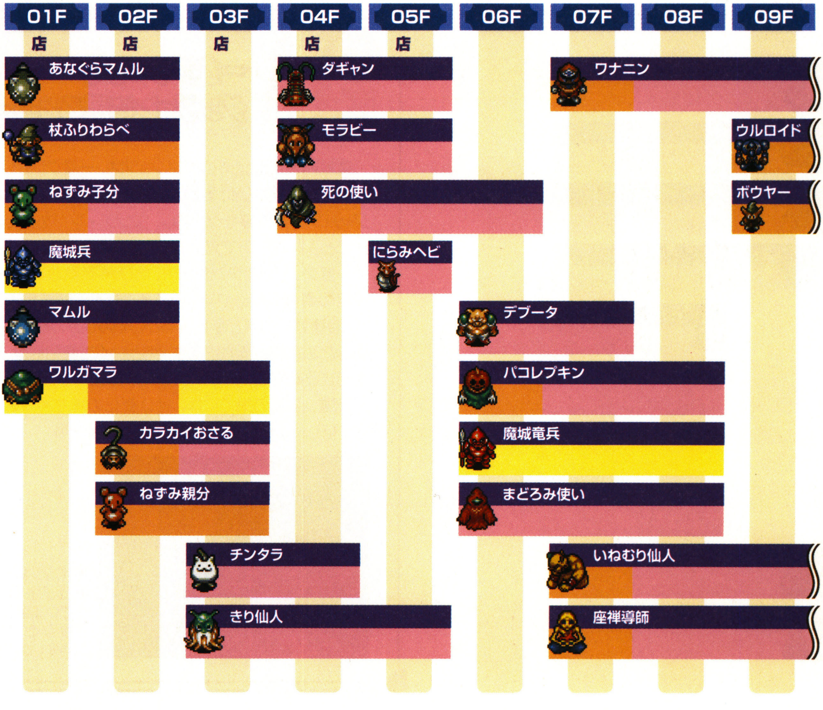
6～9Fの魔城二之丸に出現するモンスターは、やっかいなものが多い。壁の中を移動するパコレプキンや、2マス先から石を投げてくるデブータといったモンスターがいるため、複数から攻撃を受けてしまいがちなのだ。攻撃力の高い座禅導師も出現するため、もし囲まれてしまったら、真空斬りの巻物やバクスイの巻物を使おう。ただしバクスイの巻物は15ターン経過するとモンスターが起き、倍速になってしまうので要注意。

パコレプキン

HP 30

パコレプキンが壁の中にいるあいだは通常攻撃や矢ではダメージを与えられないので、部屋の中や通路にいるときを狙おう。ちなみに、きまぐれなパコレプキンは、シレンの隣にいても攻撃してこないことがあるので、HPが残り少ないなら無理して戦う必要はない。

モンスター分布図



対ボス戦
13F

ザガンとの戦い

ザガン
HP 151

あると便利な道具

聖域の巻物

ザガンには道具を投げたり矢を撃ったりしてもダメージを与えられない。投げた道具は燃やされてなくなってしまうので、無駄な行動をせずに通常攻撃で戦おう。しかし、ザガンは攻撃力が高いため、ただ攻撃し合うだけではこちらが圧倒的に不利。薬草や弟切草、回復の壺といった道具を多く持っていないと、すぐに倒されてしまうだろう。

そこで使いたいのが巻物。巻物ならばザガンに効くので、バクスイの巻物で眠らせたり、混乱の巻物で混乱させれば、かなり楽に戦えるはずだ。それでも厳しければ聖域の巻物を使うのがオススメ。これをシレンの足元に置くと、ザガンはシレンに対して何もできなくなる。あとは通常攻撃を繰り返すだけで、ダメージを受けることなく簡単に倒せるのだ。

←混乱させれば、ザガンは移動を繰り返す。連続して攻撃を受けることはまれなので安心して戦おう。

←巻物を持っていないとザガンの強力な攻撃を受けることに。強さ9の盾を装備してもこのダメージだ。

	10F	11F	12F	13F
ワナニン	●			
ウルロイド	●	●	●	
ボウヤー	●	●	●	
ミドロ	●	●	●	
とおせんりゅう		●	●	
いねむり仙人	●			
座禅導師	●			

風来コラム 一度クリアしたダンジョンに戻ると……？

魔城内の牢屋以外のダンジョンは、一度クリアしたあとでも再び冒険にいける。ただし第一部のダンジョンには、ジャハンナムの扉をクリアし、エンディングを見たあとでないと入れないので覚えておこう。

一度クリアしたダンジョンに再び戻るメリットは、ずばり特定の道具を集めやすいところ。たとえば古代遺跡では計19種類の道具が手に入るが、そのうちの8種類が草や種のため、弟切草やドラゴン草といった便利な草･種を入手できる確率が高いのだ。また、魔城東小天守と魔城大天守閣、奈落の果てには、ぜひ変化の壺を持って訪れてみてほしい。その理由はP.198をチェック!

←ギタン集めは古代遺跡がオススメ。落ちている道具の候補が少なく、ギタンが出やすいのだ。

迷宮の巻
魔城東小天守

道具一覧

武器
落:★☆☆☆☆　店:★☆☆☆☆　変:——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
オオカブトの斧	○	×	×	×	1～12F
カタナ	○	○	×	×	1～12F
木づち	×	○	×	×	1～5F
こん棒	○	×	×	×	1～5F
青銅の太刀	○	×	×	×	1～12F
一ツ目殺し	×	○	×	×	1～5F
百鬼の剣	×	○	×	×	1～5F

盾
落:★☆☆☆☆　店:★☆☆☆☆　変:——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
地雷ナバリの盾	×	○	×	×	1～5F
青銅甲の盾	○	○	×	×	1～12F
鉄甲の盾	×	○	×	×	1～5F
バトルカウンター	○	×	×	×	1～12F
百鬼の盾	○	○	×	×	1～12F
木甲の盾	○	×	×	×	1～12F

腕輪
落:★★☆☆☆　店:★☆☆☆☆　変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
回復の腕輪	○	○	×	×	1～12F
ちからの腕輪	○	×	×	×	1～12F
透視の腕輪	○	×	×	×	1～12F
ハラヘラズの腕輪	○	○	×	×	1～12F
んふうの腕輪	×	×	×	○	13F　※2

矢
落:——　店:——　変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
カランバの矢	×	×	×	○	13F　※2
木の矢	×	×	○	×	ボウヤー

食料
落:★★★☆☆　店:——　変:——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
大きいおにぎり	○	×	×	×	1～12F
おにぎり	○	×	×	×	1～12F

※1　1～5Fには落ちていない
※2　4種類の道具のうち、ランダムで2～4種類手に入る(P.198)

草・種
落:★★★☆☆　店:★★☆☆☆　変:★★★★★

アイテム名	落	店	モ	変	対象
命の草	○	○	×	×	1～5F
弟切草	○	○	×	×	1～5F
混乱草	○	×	×	×	1～5F
雑草	×	×	×	○	1～12F
たかとび草	○	×	×	×	1～5F
ちからの草	○	×	×	×	1～5F
毒消し草	○	×	×	×	1～5F
毒草	○	×	×	×	1～5F
ドラゴン草	○	○	×	×	1～5F
復活草	○	×	×	×	1～5F
めぐすり草	○	○	×	×	1～5F
薬草	○	×	×	×	1～12F

巻物
落:★★☆☆☆　店:★★☆☆☆　変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
あかりの巻物	○	×	×	×	1～12F
混乱の巻物	○	×	×	×	1～12F
真空斬りの巻物	○	×	×	×	1～12F
スメラギの巻物	×	×	×	○	13F　※2
聖域の巻物	○	×	×	×	1～12F
地の恵みの巻物	○	×	×	×	6～12F
天の恵みの巻物	○	×	×	×	6～12F
バクスイの巻物	○	×	×	×	1～12F
パワーアップの巻物	○	×	×	×	1～12F
もちかえりの巻物	×	×	○	×	魔城竜兵
ワナけしの巻物	○	×	×	×	1～12F

杖
落:——　店:——　変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
テンジンの杖	×	×	×	○	13F　※2

壺
落:★★★★☆　店:★★☆☆☆　変:——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
回復の壺	○	○	×	×	1～12F　※1
保存の壺	○	○	×	×	1～12F

ワナ一覧

	イカリ	大型地雷	落し穴	回転板	カゲぬい	木の矢	空腹	警報	転び石	サビ	召喚	地雷	睡眠ガス	装備はずし	鉄の矢	デロデロ	毒矢	鈍足	呪い	バネ	丸太	落石
1～5F	—	—	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—
6～8F	—	—	—	○	—	—	○	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	○	—	○	—	—
9～12F	—	—	—	○	—	○	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	○	—	○	—	—

ごほうびに備わる特殊効果

フロア	武器	盾	腕輪
1～9F	竜、仏、目、ド、月、空、祝福状態、メッキ状態のうち0～1個	腹、バ、地、力、祝福状態、メッキ状態のうち0～1つ個	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち0～1個
10～13F	竜、仏、目、ド、月、空、祝福状態、メッキ状態のうち1個	腹、バ、地、力、祝福状態、メッキ状態のうち1個	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち1個

魔城大天守閣

初回クリア／最深階	道具持ちこみ
19F/19F	可能
ギタン持ちこみ	仲間
可能	入れる
訓練	初期道具
反映される	おにぎり

領主の圧倒的な力の前に敗れ、すんでのところでお竜に助けられたシレン。領主から像を取り返すため、今度は大天守閣を目指す。

お竜の口から語られる情報とは

魔城から脱出したシレンは料理屋トンファンの2階で目を覚ます。会話後に魔城の見える丘に行くと、お竜から魔城やアテカについて聞くイベントが発生。砂漠の急速な広まりは、邪神像だけでなく、アテカにも原因があるらしい。そしてシレンは、領主から邪神像を取り戻すだけでなく、アテカを助けるためにも魔城へ向かうことになる。

⬅魔城大天守閣では、領主がアテカに向けて儀式について話している。復活とは何のことだろうか。

アテカを… あのコを魔城から助け出して!

杖を使って冒険をスムーズに進めよう

魔城大天守閣には攻撃力の高いモンスターが多いため、強さが12以上の武器と盾がほしいところ。鍛冶屋を利用して道具を鍛えておくといい。

また、このダンジョンで初登場となる杖は、1〜18Fまでのどのフロアでも入手できる。かなしばりにしたり、混乱させたりと、どれも特殊な効果を備えているので、使いこなせば冒険が楽になるはず。

マーモの ワンポイントアドバイス

杖の使用回数が0になったらすぐに捨てちゃってないかい? 杖は使用回数が0でも、投げてモンスターに当てれば効果が出るんだ! 持ち歩くのが邪魔なら保存の壺に入れるか、ぼくにシューノーしておくと便利だよ!

魔城大天守閣の構造

城壁内部1〜5F
▼
魔城本丸6F〜11F
▼
渡りヤグラ
▼
修羅の間12〜15F
▼
銀の間16F
▼
金の間17F
▼
最上の間18F
▼
魔城大天守閣19F

01F〜09F 種類が増えたワナに注意

魔城大天守閣には、これまでと違って多くのワナが配置されている。ちからが下がってしまう毒矢のワナや、持ち物が呪われてしまう呪いのワナなどいくつかの種類があるが、なかでも気をつけたいのは1〜5Fにある空腹スイッチのワナだ。これが作動するとシレンの満腹度が10%減ってしまうため、運悪く食料が手に入らないと、あとあと力尽きやすくなる。1〜5Fで入手できるめぐすり草を使えば未発見のワナの位置が見えるようになるので、ワナのあるフロアで役立てよう。

←シレンが混乱する回転板も危険。すぐ近くに手強いモンスターがいると大ピンチに陥ってしまうことも。

01F〜10F 道具に被害をもたらすモンスターたち

3〜7Fに出現するノロージョは、シレンの持っている道具ひとつに呪いをかけてくる。呪われた武器や盾、腕輪は装備から外せなくなり、食料や草、杖は使うことすらできなくなってしまう。呪いは、店で売っている呪いよけの腕輪があれば防げるので、見つけたらひとつ購入しておくといい。

また、8〜10Fに出現する壺つりジジイはシレンの壺を盗み、そのあと倍速で逃げてしまう。シレンが壺を持っていなければ盗まれないので、壺つりジジイの姿が見えたらすぐに壺を床に置くといい。もし盗まれても倒せば盗んだ壺を落としてくれる。

ジャンガリガン

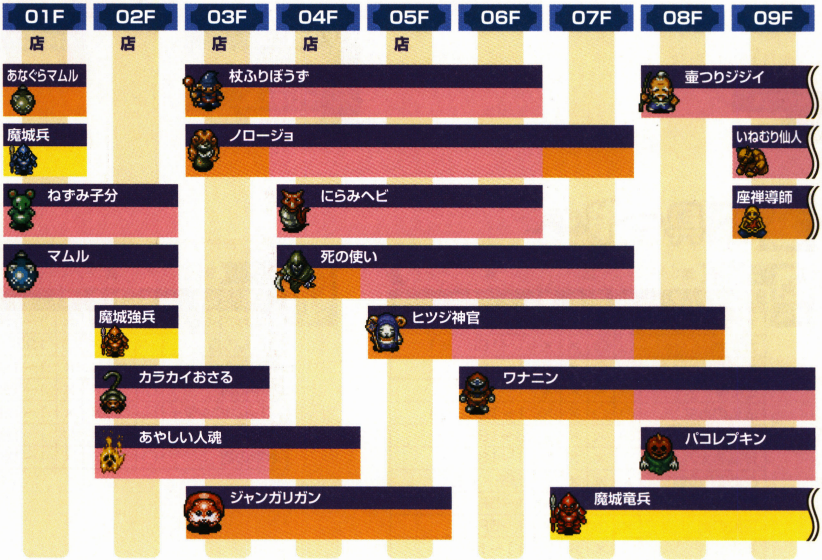
HP 13

壺つりジジイ

HP 22

壺つりジジイは壺を盗むだけだが、ジャンガリガンは道具をひとつ奪って後ろに投げる。後ろの敵に当たると消えるので、貴重な武器や盾も床に置こう。

モンスター分布図



対ボス戦 19F

領主との戦い

領主 HP 151

あると便利な道具

身がわりの杖

魔城大天守閣で戦う領主は、ずば抜けた攻撃力を持つ強敵だ。しかし、魔城東小天守のザガンとは違い、道具を投げたり矢を撃ったりしてもダメージを与えられるため、比較的戦いやすい。さらに巻物や草・種、杖などを使って領主を混乱や眠りにしてしまえば、ダメージを受けずに倒すことも可能だ。オススメは、1～18Fに落ちていることがある身がわりの杖。これを使うと領主が30ターンのあいだニセシレンに変身し、無意味に移動を繰り返すようになる。ほとんど攻撃してこなくなるうえに杖の効果時間も長いので、追いかけて攻撃し続ければ簡単に倒せるのだ。

道具一覧

武器

落:★★☆☆☆ 店:★☆☆☆☆ 変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
オオカブトの斧	×	○	×	×	1～5F
カタナ	○	○	×	×	1～18F ※1
木づち	○	○	×	×	1～5F
こん棒	○	×	×	×	1～18F
成仏のカマ	○	○	×	×	1～18F ※1
スパークソード	○	×	×	×	6～18F
青銅の太刀	○	×	×	×	1～18F
ひだまりの剣	×	×	×	○	19F ※2
一ツ目殺し	×	○	×	×	1～5F
百鬼の剣	×	○	×	×	1～5F
風魔刀	○	×	×	×	11～18F

盾

落:★★☆☆☆ 店:★☆☆☆☆ 変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
オオカブトの盾	○	○	×	×	1～18F ※1
けしんの盾	×	×	×	○	19F ※2
青銅甲の盾	○	×	×	×	1～18F
鉄甲の盾	○	○	×	×	1～18F ※1
バトルカウンター	○	○	×	×	1～18F ※1
百鬼の盾	○	○	×	×	1～18F ※1
木甲の盾	○	×	×	×	1～18F

腕輪 落:★★☆☆☆ 店:★☆☆☆☆ 変:—

アイテム名	落	店	モ	変	対象
回復の腕輪	○	○	×	×	1～18F ※1
ちからの腕輪	○	○	×	×	1～18F ※1
透視の腕輪	○	○	×	×	1～18F ※1
呪いよけの腕輪	×	○	×	×	1～5F
ハラヘラズの腕輪	○	○	×	×	1～18F ※1
よくみえの腕輪	×	○	×	×	1～5F

矢 落:★★★☆☆ 店:★★★☆☆ 変:—

アイテム名	落	店	モ	変	対象
木の矢	○	×	×	×	1～18F
鉄の矢	○	○	×	×	1～18F ※1

食料 落:★★★★☆ 店:★★★★★ 変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
大きいおにぎり	○	○	×	×	1～18F ※1
おにぎり	○	×	×	×	1～18F
ブフーのおにぎり	×	×	×	○	19F ※2

草・種 落:★★☆☆☆ 店:★★☆☆☆ 変:★★★★★

アイテム名	落	店	モ	変	対象
命の草	○	×	×	×	1～5F
弟切草	○	○	×	×	1～5F
混乱草	○	○	×	×	1～5F
雑草	×	×	×	○	1～18F
睡眠草	○	○	×	×	1～5F
すばやさ草	○	○	×	×	1～5F
たかとび草	○	×	×	×	1～5F
ちからの草	○	×	×	×	1～5F
毒消し草	○	○	×	×	1～5F
毒草	○	○	×	×	1～5F
ドラゴン草	○	×	×	×	1～5F
復活草	○	○	×	×	1～5F

アイテム名	落	店	モ	変	対象
めぐすり草	×	○	×	×	1～5F
薬草	○	×	×	×	1～5F
ランザンの草	×	×	×	○	19F ※2

巻物 落:★★☆☆☆ 店:★★☆☆☆ 変:—

アイテム名	落	店	モ	変	対象
おはらいの巻物	○	○	×	×	1～18F ※1 ※3
くちなしの巻物	○	×	×	×	15～18F
混乱の巻物	○	×	×	×	6～18F
真空斬りの巻物	○	○	×	×	1～18F ※1 ※3
聖域の巻物	○	○	×	×	1～18F ※1 ※3
ゾワゾワの巻物	○	×	×	×	6～18F
ひきよせの巻物	○	×	×	×	6～18F
もちかえりの巻物	×	×	○	×	魔城竜兵
ワナけしの巻物	○	○	×	×	1～18F ※1 ※3

杖 落:★★☆☆☆ 店:★★☆☆☆ 変:—

アイテム名	落	店	モ	変	対象
かなしばりの杖	○	○	×	×	1～18F ※1
場所がえの杖	○	○	×	×	1～18F ※1
ふき飛ばしの杖	○	○	×	×	1～18F ※1
まどうの杖	○	×	×	×	1～18F
身がわりの杖	○	○	×	×	1～18F ※1

壺 落:★★★☆☆ 店:★★☆☆☆ 変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
回復の壺	○	○	×	×	1～18F ※1
ギメンシャの壺	×	×	×	○	19F ※2
合成の壺	○	○	×	×	1～18F ※1 ※3
祝福の壺	×	○	×	×	1～5F
保存の壺	○	○	×	×	1～18F ※1

※1　店では1～5Fでのみ入手可能
※2　5種類の道具のうち、ランダムで3～5種類手に入る(P.198)
※3　1～5Fには落ちていない

ワナ一覧

	イカリ	大型地雷	落し穴	回転板	カゲぬい	木の矢	空腹	警報	転び石	サビ	召喚	地雷	睡眠ガス	装備はずし	鉄の矢	デロデロ	毒矢	鈍足	呪い	バネ	丸太	落石
1～5F	—	—	—	○	—	—	○	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—
6～11F	—	—	—	○	○	—	—	○	—	○	—	—	—	○	—	—	○	—	○	○	—	—
12～18F	—	—	—	○	○	—	—	○	—	—	—	—	○	○	—	—	○	○	○	○	—	—

ごほうびに備わる特殊効果

フロア	武器	盾	腕輪
1～4F	竜、仏、目、ド、月、空、祝福状態、メッキ状態のうち0～1個	腹、バ、地、力、祝福状態、メッキ状態のうち0～1個	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち0～1個
5～9F	竜、仏、目、ド、月、空、祝福状態、メッキ状態のうち1個	腹、バ、地、力、祝福状態、メッキ状態のうち1個	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち1個
10～14F	竜、仏、目、ド、月、空、回、貫、メッキ状態のうち1個	竜、腹、バ、地、力、メッキ状態のうち1個	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち1個
15～18F	竜、仏、目、ド、月、空、回、貫、メッキ状態のうち1～2個	竜、腹、バ、地、力、メッキ状態のうち1～2個	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち1個

ジャハンナムの扉

領主から分離したキュラスは邪神の復活をたくらんでいた。それを阻止すべく、シレンはジャハンナムの扉へと向かう。

初回クリア/最深階	道具持ちこみ
23F/23F	可能
ギタン持ちこみ	仲間
可能	入れる
訓練	初期道具
反映される	おにぎり

儀式の真実、キュラスの目的とは

料理屋トンファンでの話を聞いてから魔城の見える丘へ行くと、お竜から儀式の真実を聞かされる。領主にとりついていた魔物、キュラスは、邪神の封印を解くために邪神像を狙ったのだ。そしてシレンは、キュラスを止めるためにジャハンナムの扉へと向かうことに。なお、その際にペケジかお竜を仲間として連れていける。

⬅邪神が復活したら?との質問に、衝撃の答えを返すアテカ。なんとしてもキュラスを止めなければ。

下準備はしっかりと

ジャハンナムの扉には、いままでにないほど多くの種類のモンスターが現れるため、十分に準備を整えたうえで、仲間を連れて挑みたい。ゴースト系のモンスターが比較的多いので、武器に「仏」の印を合成しておけば有利に戦えるはずだ。また、このダンジョンではモンスターハウスが初登場。もし足を踏み入れてしまったら、道具をうまく使ってピンチを切り抜けよう。くわしい戦い方はP.101を参照。ただし、ここで手に入る杖と壺は未識別のため、識別の巻物や識別の壺で正体を確かめる必要がある。

ジャハンナムの扉の構造

ジャハンナムの扉1〜20F
▼
闇の深部21F
▼
最後の扉22F
▼
邪神の眠る地下23F

⬅ダンジョンに入る際に選んだ仲間が倒れても、ペケジかお竜を見つければいっしょに戦える。

お竜の ワンポイントアドバイス

ペケジと私は、シレンと同じように経験値がたまるとLvアップするの。だけど攻撃を受けてHPが減っちゃうのもシレンと同じだから、ピンチになったら薬草や弟切草を投げて助けてね!

そうそう、町を出るときは別行動でも、17Fまでならペケジか私と出会うことがあるわ。だからひとりになってもあきらめちゃだめよ。

01F～09F モンスターハウスの対処方法

モンスターハウスは3～19Fに出現する可能性がある。不用意に踏みこむと複数から攻撃されてしまうので、部屋の入口に立ったら一歩下がり、通路にモンスターをおびき寄せてから戦おう。もしも矢とかなしばりの杖を持っていたなら、まずは入口にいるモンスターを杖でかなしばりにするといい。そのあとに、矢によるカド抜け攻撃(P.43)でほかのモンスターを攻撃していけば、ダメージを受けずに部屋内のモンスターを倒せる。

←かなしばりの代わりに、入口でモンスターを眠らせるのも手だ。あとは矢で攻撃していこう。

01F～09F 封印の杖があれば安心して戦える

ダンジョンを進むうえで用心したいのが、モンスターの特技による状態変化。Lvが低い9Fまでに出会うと危険なのは、5～7Fに出現するゲイズとヒツジ神官、7～9Fに出現するまどろみ使いといったところだ。しかし、このダンジョンから手に入る封印の杖を使えば、モンスターの特技や特殊能力を封印できる。やっかいな特技を備えるモンスターが現れたら、この杖で封じてしまおう。

ゲイズ

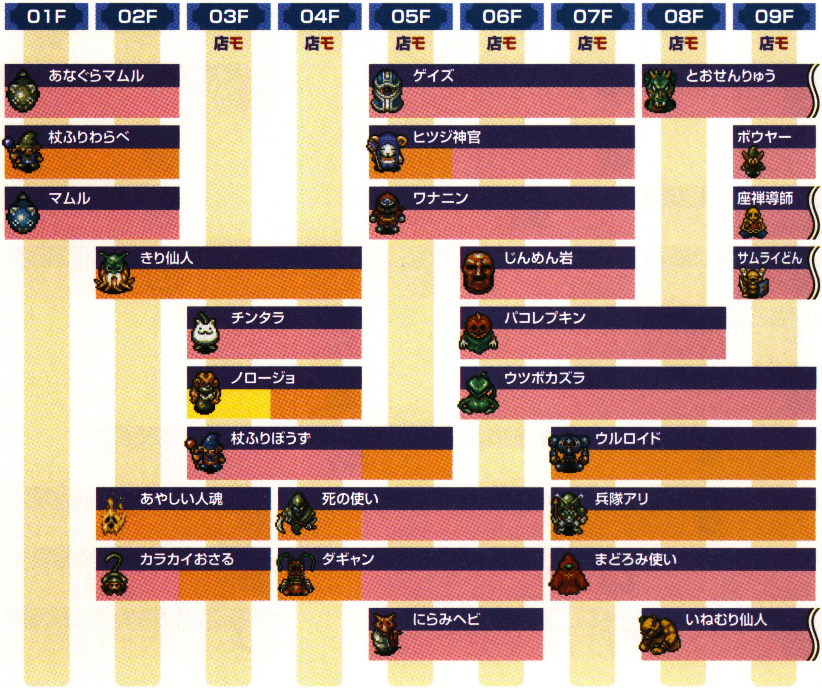
HP 19

ヒツジ神官

HP 20

ゲイズの特技を食らうと、シレンが勝手に行動をしてしまう。ヒツジ神官はシレンの攻撃力を半分にしてくるので、どちらも出会ったら真っ先に特技を封印したい。

モンスター分布図



10F〜19F 肉の専門店が出現

10〜14Fには、モンスターに変身する肉を売っている店が出現する。売り出されている肉は全部で5種類。なかでもぜひ買っておきたいのはボウヤーの肉だ。これを食べてボウヤーに変身し、壁に向けて矢を撃ち続ければ、木の矢を何本も入手できるのだ。また、どんなに強い相手でも、マムルの肉を投げればそのモンスターをマムルに変身させられるので、簡単に倒せる。こちらもいざというときのためにひとつ買っておくといい。

⬅肉で店主を変身させても部屋を出るとドロボー扱いされてしまう。間違っても試さないように。

10F〜19F 冒険に利用できるモンスター

17〜18Fに現れるイカキングとミニマゼルンは、冒険に利用できる便利な特徴を備えている。イカキングはシレンをめつぶししてくる危険な相手だが、食料を投げると一撃で倒せるうえに、必ずいかすしの巻物を落とす。これを食べるとシレンの満腹度が40回復するのだ。また、ミニマゼルンは投げられた道具をふたつまで飲みこみ、合成してくれる。合成の壺を持っていない場合は活用しよう。

ミニマゼルン

HP 62

道具を合成してくれる便利なモンスター。しかし、道具を飲みこむたびに攻撃力が上がっていき、ふたつ飲みこませた場合だと、強さ14の百鬼の盾を装備していても40以上のダメージを受けてしまう。近づくのは危険なので、ふき飛ばしの杖と矢を使って遠くから倒そう。

モンスター	出現階
とおせんりゅう	10F
警報バエ	12F〜14F
ギャザー	16F〜19F
ヤミウッチー (52)	12F〜14F
イカキング	17F〜18F
座禅導師	10F〜11F
はじきコガネ	13F〜14F
ちょうちんフグ	17F〜18F
ギャドン	19F
サムライどん	10F〜11F
悪魔だんしゃく	14F〜15F
ミニマゼルン	17F〜18F
クロスボウヤー	10F〜11F
すいみん仙人	15F
ヒャクメ	19F
ワラビー	10F〜12F
パコレプキーナ	15F〜16F
フイウッチー	19F
いやしウサギ	11F〜14F
コクワガッター	15F〜17F
ノロージョの姉	11F〜14F
ばくだんウニ	16F〜18F
闇かむろ	19F
からぶり仙人	12F〜14F
ひまガッパ	16F〜18F
妖魔かむろ	19F
いねむり仙人	10F
鬼面武者	12F〜14F
ワルっトド	16F〜18F

対ボス戦 23F キュラスとの戦い

あると便利な道具
ドラゴン草

キュラス戦では魔法がすべてかき消されてしまい、巻物や杖を使ってもいっさい効果が現れない。さらにキュラスは、矢や投げた道具を弾いてしまうため、お竜の目つぶし攻撃以外では、この戦いでキュラスを状態変化させることは難しい。

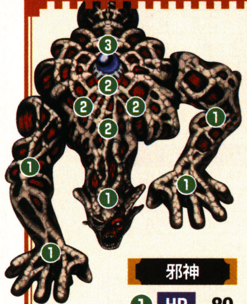
また、キュラスは攻撃力が非常に高いうえ、シレンのHPを25吸収して自身を回復する特技を使ってくる。長く戦っていると手持ちの薬草や弟切草が尽きてしまうので、できれば短いターンで倒したいところだ。そこでベストとなるのが、ドラゴン草を飲み、吐き出した炎で攻撃する方法。これなら魔法のようにかき消される心配はなく、一撃で50もの大ダメージを与えられる。ドラゴン草はすべてのフロアに落ちているので、できるだけ集めておこう。

←キュラスは攻撃力が高いため、回復も重要。HPが減ったらすぐに弟切草や回復の壺を使おう。

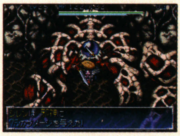
←キュラスはシレンを壁まで吹き飛ばす攻撃も行ってくるが、こちらは5ダメージしか食らわない。

	20F	21F	22F	23F
ドラゴン	○	○	○	
ギャドン	○	○		
ヒャクメ	○	○		
フイウッチー	○	○		
いやしウサギ			○	
闇かむろ	○	○	○	
妖魔かむろ	○	○	○	
タウロス	○	○	○	

対ボス戦 23F 邪神との戦い



あると便利な道具
パワーアップの巻物



↑❸のコアさえ破壊すれば、邪神を倒せる。

戦いが始まったときはまだ右手と左手がないが、各パーツはターンを経過することで再生する。すべてのパーツが再生を終えるとシレンが強制的に倒されてしまうのだ。しかも邪神は通常攻撃以外が効かないうえに、一部を倒すとそこから闇かむろや妖魔かむろが何体も出現してしまう。これらのモンスターや邪神に効率よくダメージを与えるために、最初のターンでパワーアップの巻物を使ってから攻撃するといいだろう。

道具一覧

武器

落:★★☆☆☆ 店:★☆☆☆☆ 変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
オオカブトの斧	○	×	×	○	1～22F
カタナ	○	×	×	○	1～22F
木づち	○	×	×	○	1～22F
剛剣マンジカブラ	×	×	×	○	1～22F
こん棒	○	×	×	○	1～22F ※1
斬空剣	×	○	×	○	1～22F ※2
成仏のカマ	×	○	×	×	3～19F ※4
スパークソード	×	○	×	○	1～22F ※3
青銅の太刀	○	×	×	○	1～22F
つるはし	○	×	×	○	1～22F
どうたぬき	×	×	×	○	1～22F
ドラゴンキラー	×	○	×	×	3～19F ※4
百鬼の剣	○	○	×	○	1～22F ※3
三日月刀	×	○	×	×	3～9F
妖光のヤリ	×	○	×	×	15～19F

盾

落:★★☆☆☆ 店:★☆☆☆☆ 変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
オオカブトの盾	○	×	×	○	1～22F
ガマラの盾	×	○	×	×	15～19F
しあわせの盾	×	○	×	×	15～19F
地雷ナバリの盾	○	○	×	○	1～22F ※4
青銅甲の盾	○	×	×	○	1～22F
装甲カブラサライ	×	×	×	○	1～22F
鉄甲の盾	○	×	×	○	1～22F
トドの盾	×	○	×	×	15～19F
ドラゴンシールド	×	○	×	○	1～22F ※3
呪いよけの盾	×	○	×	○	1～22F ※2
バトルカウンター	○	○	×	○	1～22F ※3
ハラモチの盾	○	○	×	○	1～22F ※3
百鬼の盾	×	○	×	×	3～9F
風魔の盾	○	○	×	○	1～22F ※3
木甲の盾	○	×	×	○	1～22F

腕輪

落:★★☆☆☆ 店:★☆☆☆☆ 変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
回復の腕輪	○	○	×	○	1～22F ※4
がんじょうな腕輪	×	○	×	×	15～19F
混乱よけの腕輪	○	○	×	○	1～22F ※4
たかとびの腕輪	○	×	×	×	1～22F
ちからの腕輪	○	○	×	○	1～22F ※3
通過の腕輪	○	○	×	○	1～22F ※4
透視の腕輪	○	○	×	○	1～22F ※4
呪いよけの腕輪	○	○	×	○	1～22F ※4
ハラヘラズの腕輪	○	○	×	○	1～22F ※4
よくみえの腕輪	○	○	×	○	1～22F ※4
弱らずの腕輪	○	×	×	○	1～22F

矢

落:★☆☆☆☆ 店:★☆☆☆☆ 変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
木の矢	○	×	○	×	1～22F ボウヤー
鉄の矢	○	○	○	○	1～22F ※5 クロスボウヤー

食料

落:★☆☆☆☆ 店:★☆☆☆☆ 変:★★☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
大きいおにぎり	○	○	×	○	1～22F ※2
おにぎり	○	×	×	○	1～22F
巨大なおにぎり	×	○	×	○	1～22F ※3
特製おにぎり	×	○	×	○	1～22F ※3

草・種

落:★★☆☆☆ 店:★★☆☆☆ 変:★★☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
胃拡張の種	○	○	×	○	1～22F ※4
命の草	○	○	×	○	1～22F ※4
弟切草	○	○	×	○	1～22F ※4
混乱草	○	×	×	○	1～22F
雑草	×	×	×	○	23F
しあわせ草	×	○	×	○	1～22F ※4
睡眠草	○	×	×	○	1～22F
すばやさ草	○	○	×	○	1～22F ※4
たかとび草	○	×	×	×	1～22F
ちからの草	○	○	×	○	1～22F ※4
毒消し草	○	○	×	○	1～22F ※4
毒草	○	×	×	○	1～22F
ドラゴン草	○	×	×	○	1～22F
復活草	○	○	×	○	1～22F ※4
めぐすり草	○	○	×	○	1～22F ※4
薬草	○	×	×	○	1～22F

巻物

落:★★☆☆☆ 店:★★☆☆☆ 変:★★☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
あかりの巻物	○	○	×	○	1～22F ※4
大部屋の巻物	○	×	×	×	1～22F
おはらいの巻物	×	○	×	○	1～22F ※4
混乱の巻物	○	×	×	○	1～22F
識別の巻物	○	×	×	○	1～22F
真空斬りの巻物	○	○	×	○	1～22F ※4
聖域の巻物	○	×	×	×	1～22F
ゾワゾワの巻物	○	×	×	○	1～22F
地の恵みの巻物	○	○	×	○	1～22F ※4 ※5
天の恵みの巻物	○	○	×	○	1～22F ※4 ※5
バクスイの巻物	○	○	×	○	1～22F ※4
パワーアップの巻物	○	○	×	○	1～22F ※4
メッキの巻物	×	○	×	○	1～22F ※4
もちかえりの巻物	○	×	○	×	10～22F じんめん岩
ワナけしの巻物	○	○	×	○	1～22F ※4

杖

落:★☆☆☆☆ 店:★★☆☆☆ 変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
痛み分けの杖	○	×	×	○	1～22F
一時しのぎの杖	○	○	×	○	1～22F ※4
かなしばりの杖	○	○	×	○	1～22F ※4
からぶりの杖	×	○	×	○	1～22F ※4
とびつきの杖	○	○	×	○	1～22F ※4
場所がえの杖	○	×	×	○	1～22F
封印の杖	○	○	×	○	1～22F ※4
ふき飛ばしの杖	○	×	×	○	1～22F
不幸の杖	×	○	×	×	3～19F ※4
変化の杖	○	×	×	○	1～22F

アイテム名	落	店	モ	変	対象
まどうの杖	○	×	×	○	1～22F
身がわりの杖	○	○	×	○	1～22F ※5

壺 落:★☆☆☆☆ 店:★☆☆☆☆ 変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
回復の壺	○	○	×	○	1～22F ※5
合成の壺	○	○	×	○	1～22F ※5
識別の壺	○	×	×	○	1～22F
祝福の壺	○	○	×	×	1～22F ※5
変化の壺	○	×	×	×	1～22F
保存の壺	○	○	×	○	1～22F ※5
水がめ	○	×	×	○	1～22F

肉 落:── 店:★★★★☆ 変:──

アイテム名	落	店	モ	変	対象
チキンの肉	×	○	×	×	10～14F
デブータの肉	×	○	×	×	10～14F
パコレプキンの肉	×	○	×	×	10～14F
ボウヤーの肉	×	○	×	×	10～14F
マムルの肉	×	○	×	×	10～14F

※1　15～22Fでは変化の壺でのみ入手可能
※2　店では15～19Fでのみ入手可能
※3　店では3～9Fでのみ入手可能
※4　10～14Fは店では手に入らない
※5　1～5Fには落ちていない

ワナ一覧

	イカリ	大型地雷	落し穴	回転板	カゲぬい	木の矢	空腹	警報	転び石	サビ	召喚	地雷	睡眠ガス	装備はずし	鉄の矢	デロデロ	毒矢	鈍足	呪い	バネ	丸太	落石
1～3F	—	—	○	—	○	—	—	—	○	○	—	—	○	—	—	—	—	—	○	○	○	—
4～9F	—	—	○	—	○	—	—	—	○	○	—	—	○	—	—	—	○	—	○	○	○	—
10～11F	—	—	—	—	○	—	○	—	—	—	—	—	—	○	○	○		○	—	○	—	—
12F	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
13～18F	—	—	—	—	○	—	○	—	—	—	—	—	—	○	○	○	—	—	○	○	—	—
19～22F	—	—	—	—	○	—	—	○	○	—	—	—	○	○	—	—	—	○	○	○	—	—

ごほうびに備わる特殊効果

フロア	武器	盾	腕輪
1～4F	竜、仏、目、ド、月、空、祝福状態、メッキ状態のうち0～1個	腹、バ、地、力、祝福状態、メッキ状態のうち0～1個	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち0～1個
5～14F	竜、仏、目、ド、月、空、回、貫、メッキ状態のうち1個	竜、腹、バ、地、力、メッキ状態のうち1個	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち1個
15～22F	竜、仏、目、ド、月、空、回、貫、メッキ状態のうち1～2個	竜、腹、バ、地、力、メッキ状態のうち1～2個	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち1個

風来コラム　準備は覚悟と度胸だけ！　シレン、怪盗のススメ!?

事前に入念な準備をしないでドロボーを行うのは自殺行為。しかし、ジャハンナムの扉の店でなら、準備なしでドロボーを成功させられる可能性があるのだ！　その方法とは、売り物のパコレプキンの肉を食べ、壁の中を通って階段までひたすら逃げるというもの。パコレプキンの肉が売られていることと、店から階段までの距離が近いことが条件となるものの、ほかの道具をいっさい使わないため、手軽に実行できるのが魅力だ。危険はともなうが、もし成功させられればキミは風来あらため怪盗シレンだ！

←階段で盗賊番や番犬に待たれてしまうとアウト。盗みにリスクはつきものなので、覚悟を決めて臨もう！

ド、ドロボー!!

第二部

悪霊之罠編

【あくりょうのわなへん】

砂塵舞う
イルパの町の
ものがたり
一度は果てた悪霊が
復讐求めて策謀す

第二部フローチャート

トンファンの穴 (P.108) → 鍛冶屋のかまど※ (P.150) → マムルのほら穴※ (P.164) → 天下一ワナ道会 (P.118) → 壺の洞窟 (P.128) → 奈落の果て (P.136) → 第二部エンディング

仲間加入

※フローチャート内では、鍛冶屋のかまどとマムルのほら穴は最速で挑戦できるタイミングを掲載している。しかし入るためには特殊な条件が 必要となるため、攻略は第三部でまとめて紹介。条件の詳細はそれぞれのページにて。

トンファンの穴

初回クリア／最深階	道具持ちこみ
20F/99F	不可能
ギタン持ちこみ	**仲間**
不可能	ンフーのみ
訓練	**初期道具**
反映されない	ブフーの包丁、おにぎり

シレンは、サチに花をプレゼントしたいというンフーの願いを叶えるため、トンファンの穴へ向かう。

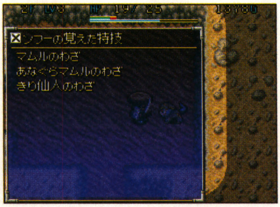
料理屋トンファンに隠された階段

第一部をクリアするとシレンたちはイルパの町を出るが、砂嵐によって町へ戻されてしまう。そして、夜になるとジャハンナムの扉から飛び上がった光の玉がイルパの町へ向かっていく。そのあとに料理屋トンファンの1階に降りるとンフーが登場し、階段を見つけるので、階段の近くにいるンフーに話しかければ、トンファンの穴に挑戦できるのだ。

⬅ンフーからお手伝いのお願いをされたときに、「はい」と答えないとイベントがさきに進まない。

モンスターとの戦いの主役はンフー

ンフーが欲しがっている花は、20Fに咲いている。このダンジョンでは、倒したモンスターを肉にするブフーの包丁しか武器が出現しないため、ンフーにモンスターの肉を投げ、特技を覚えさせてクリアしよう。また、一度クリアするまでは、ンフーが力尽きると冒険失敗になることも覚えておくこと。ちなみに、ンフーはイルパの町に戻っても特技を覚えたままだが、同じ肉をもう一度ンフーに投げることで忘れさせることができる。さらに覚えた特技が10種類をこえると、古いものから忘れていく。



⬅仲間にしてからンフーに話しかけると、ンフーが食べた肉の名前が上から順に表示される。

ンフーの ワンポイントアドバイス

ンフー! 食いしん坊なボクはモンスターの特技をいろいろ覚えまフが、最初にどんな特技を覚えさせるか迷うと思いまフ。そこで、ボクがオススメするモンスターの肉を紹介しまフ! ひとつめは、死の使いの肉でフ。特技を使ったあとは10ターンのあいだボクの行動速度が上がりまフ。モンスターを見つけたらすぐ近づけて便利でフ。そして、ふたつめはヒツジ神官の肉でフ。モンスターの攻撃力を半分にできて、シレンさんやボクが受けるダメージを減らせまフ。最後はいやしウサギの肉でフ。シレンさんがピンチのときにボクが隣にいれば、HPを10回復できまフ! この3種類の肉を投げてもらえれば、冒険のお役に立てると思いまフー。そして、ボクをほかのダンジョンにもどんどん連れて行って強くしてほしいでフ!

01F〜09F 肉は投げずにとっておく

仲間になったばかりのンフーは、特技を何も覚えていないので、通常攻撃しか行わないが、1〜9Fに出現するモンスターなら簡単に倒してくれる。ちなみに、このダンジョンには食料が落ちていたり、売られていたりしないため、満腹度を回復させたいなら、シレンが倒して手に入れたマムルやねずみ子分の肉を食べること。また、冒険の途中で出会う手強いモンスターに投げて、弱いモンスターに変身させるといった使い道もあるので、集めておくといい。

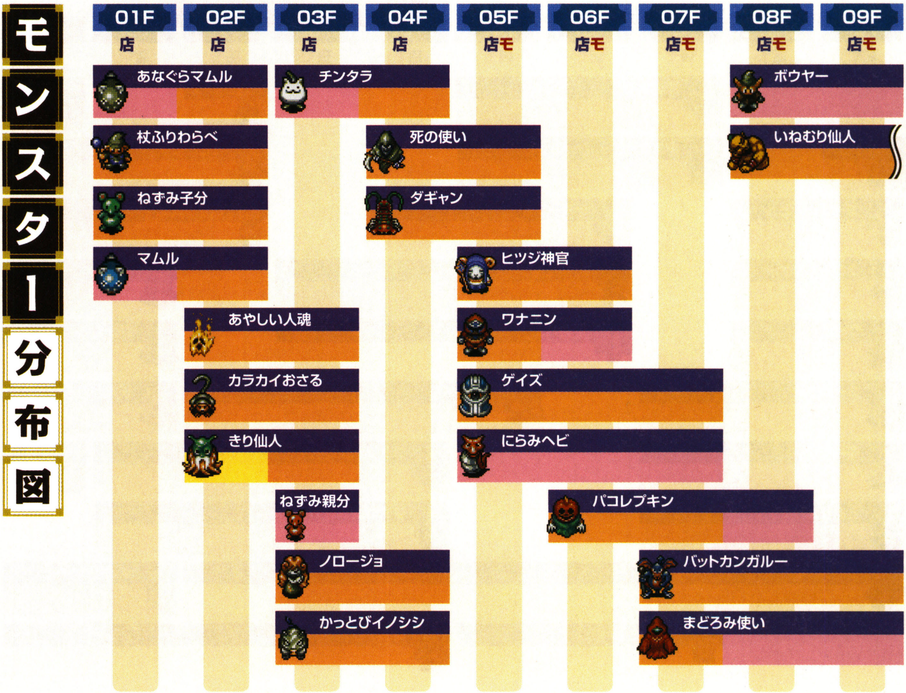
⬅通路でモンスターと出会ってしまったら、シレンとンフーの位置を入れ替えてモンスターと戦おう。

01F〜09F シレンも肉を食べて特技を使おう

7〜9Fでまどろみ使いの肉をンフーに食べさせよう。ンフーがまどろみ使いの特技を使えば、モンスターを眠らせることができる。眠っているあいだは、一方的に攻撃できるので、モンスターを安全に倒せるのだ。ちなみにシレンが肉を食べると、食べた肉のモンスターに変身する。変身しているあいだはシレンでもモンスターの特技を使えるので、シレンが変身するのもひとつの手だ。

⬅シレンが肉を食べると、その瞬間に特技を使うので、モンスターのほうを向いておくこと。

モンスター分布図



10F～19F　2種類の要注意モンスター

10～11Fでは透明で姿が見えないエーテルデビルに注意。誰もいないのに攻撃されたら、それはエーテルデビルだ。だが、ンフーは姿が見えない相手を攻撃しないので、シレンだけで戦わなければならない。浮遊で動きが不規則なため開けた部屋だと狙いにくいが、部屋の入口や通路だと壁の中に入れないエーテルデビルを狙いやすい。特に通路なら誰もいないのに進めない場合、エーテルデビルがいるとわかって攻撃しやすいのだ。

いやしウサギ

HP 30

ほかのモンスターのHPを50回復させるいやしウサギ。12～14Fで複数のモンスターにまじって現れた場合は、さきに倒そう。また、シレンがいやしウサギの肉を食べて特技を使うと、HPを50回復できるので、いざというときのために持っておきたい。

10F～19F　おにぎりを集めよう

17～20Fでは、にぎり変化が出現する。にぎり変化の肉をンフーに投げて特技を覚えさせると、特技を使って倒したモンスターがおにぎりを落とすことがある。つまり、食料が落ちていないトンファンの穴でも食料が手に入れられるようになるのだ。ちなみに、にぎり変化の特技を仲間に使われるとまずそうなおにぎりに変わってしまい、仲間は力尽きたことになるので注意しよう。

←シレンがにぎり変化の特技を受けると、持ち物のひとつがランダムで大きいおにぎりになってしまう。

20F～99F　20F以降の戦い方

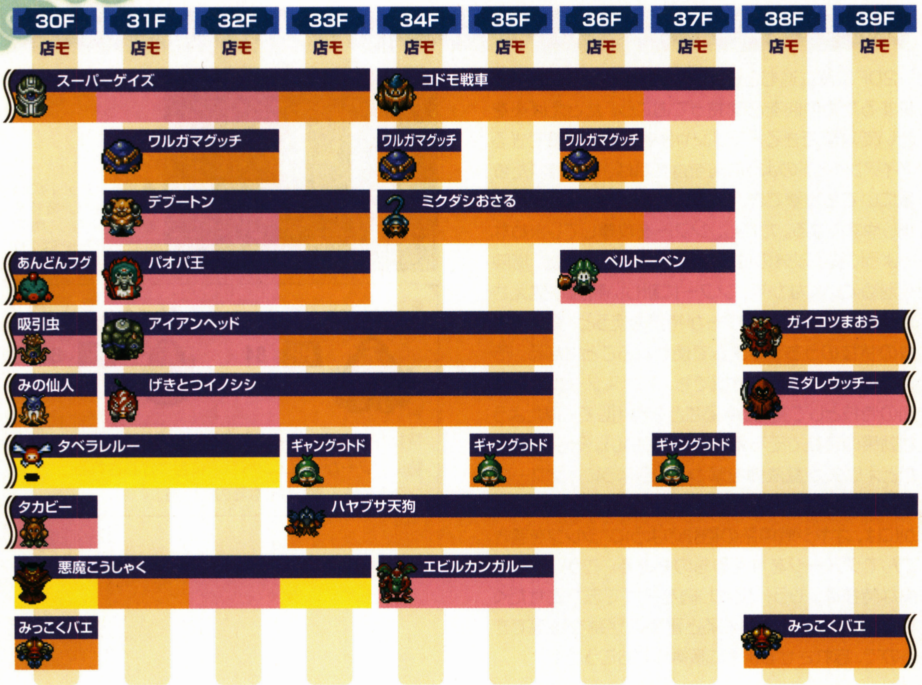
20F以降に進むときは、シレンがモンスターに変身するための肉を必ず持っておこう。たとえば炎を吐いて攻撃できるドラゴンや2マス先に攻撃できるアイアンヘッドのような肉を食べれば、少し離れた位置にいても攻撃でき、ンフーと力を合わせて相手を倒しやすくなる。ただし、ンフーを攻撃してしまわないように後ろ以外の位置から攻撃しよう。また、冒険を進めていくなかで、ンフーに新しい特技を覚えさせることも大切だ。ンフーが特技を使うと、覚えた複数の特技のうちランダムで使われることになる。そのため、似た効果の特技でも、モンスターが違えば別の特技として覚えられることを利用して、似たような効果の特技でそろえていくのもいい。そうすると、たとえば矢か魔法弾を撃つというように、ンフーの特技の方向性がまとめられるのだ。なお、特技のなかには、オヤジ戦車系の砲弾のように、シレンを巻きこんでダメージを与えるものもある。こういった危険な特技は、もう一度同じ肉を投げて忘れさせたくなるが、ンフーに倒されると冒険の足跡を獲得できるので、忘れさせるまえに獲得しておこう。

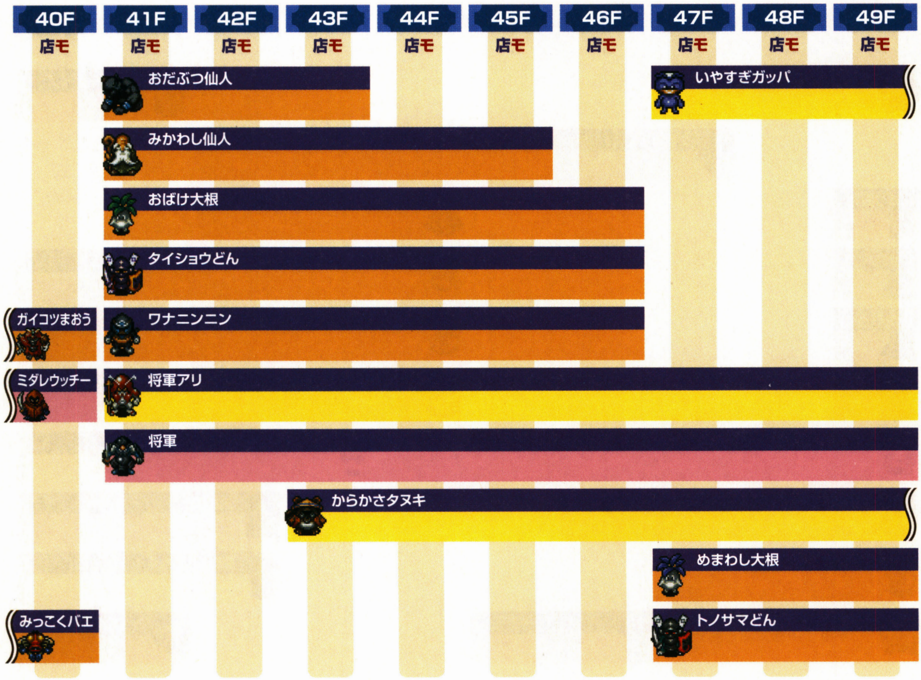
←ギャングっトドの特技も要注意。特技を使用するとワープするので、ンフーとはぐれてしまう。

イカエンペラー　HP 84

くたくたハニー　HP 80

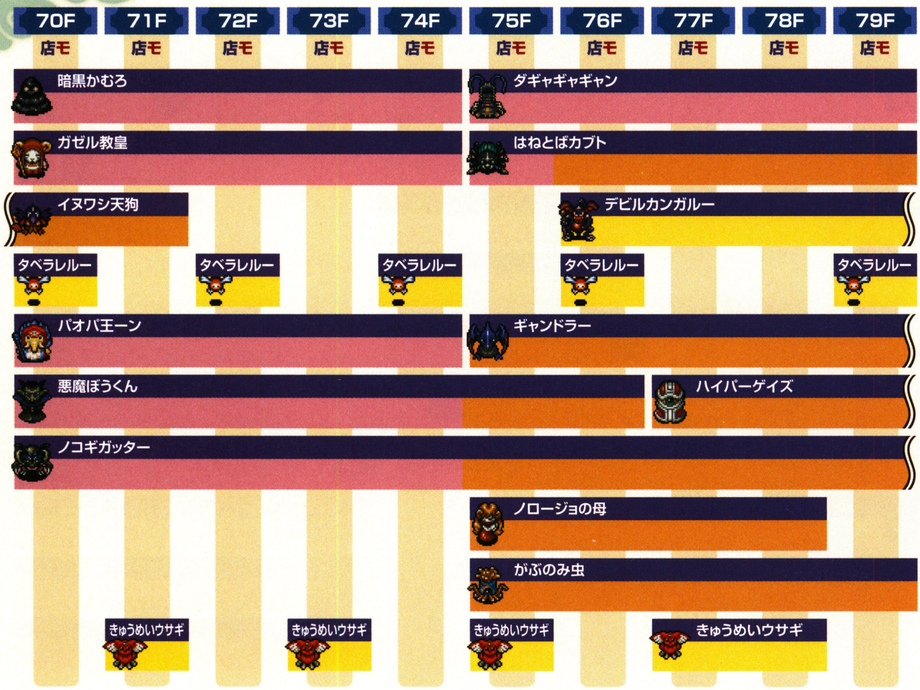
特技がやっかいなイカエンペラーとくたくたハニー。特にンフーがイカエンペラーに目つぶしされると、モンスターを攻撃しなくなるので注意。


30F 店モ
31F 店モ
32F 店モ
33F 店モ
34F 店モ
35F 店モ
36F 店モ
37F 店モ
38F 店モ
39F 店モ
スーパーゲイズ
コドモ戦車
ワルガマグッチ
ワルガマグッチ
ワルガマグッチ
デブートン
ミクダシおさる
あんどんフグ
パオパ王
ベルトーベン
吸引虫
アイアンヘッド
ガイコツまおう
みの仙人
げきとつイノシシ
ミダレウッチー
タベラレルー
ギャングっトド
ギャングっトド
ギャングっトド
タカビー
ハヤブサ天狗
悪魔こうしゃく
エビルカンガルー
みっこくバエ
みっこくバエ

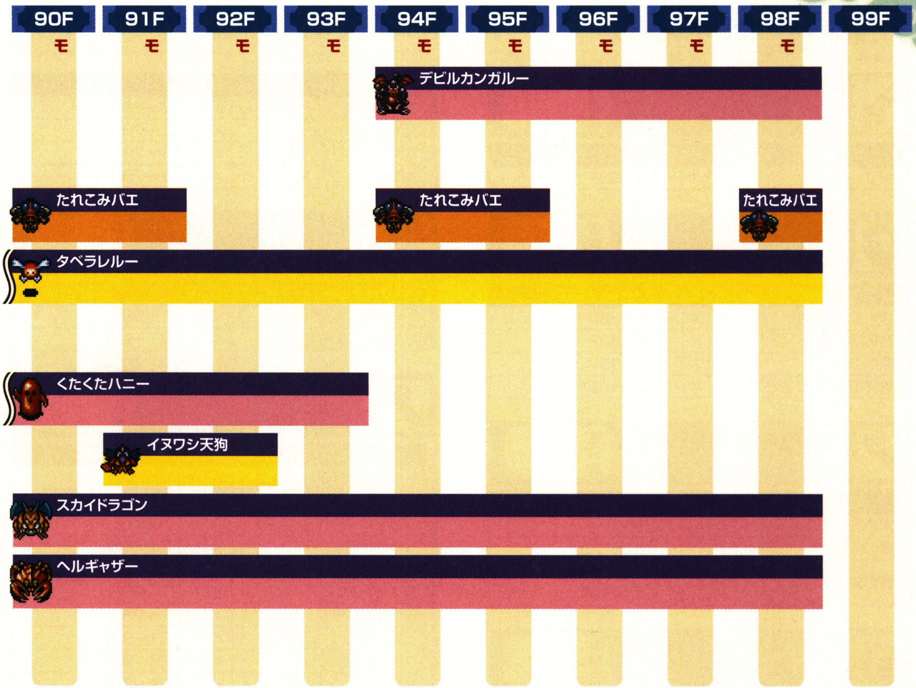

40F 店モ
41F 店モ
42F 店モ
43F 店モ
44F 店モ
45F 店モ
46F 店モ
47F 店モ
48F 店モ
49F 店モ
おだぶつ仙人
いやすぎガッパ
みかわし仙人
おばけ大根
タイショウどん
ガイコツまおう
ワナニンニン
ミダレウッチー
将軍アリ
将軍
からかさタヌキ
めまわし大根
みっこくバエ
トノサマどん

	50F	51F	52F	53F	54F	55F	56F	57F	58F	59F
	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ
いやすぎガッパ	●	●								
ふんかウニ									●	●
ぴーたん										●
チェインヘッド	●	●	●	●	●	●				
ホルムデーモン	●	●	●	●	●	●				
ちびタンク				●	●	●				
マスターチキン				●	●	●				
ゴットドファーザ						●	●	●	●	
かんてらフグ							●	●		
からかさタヌキ	●	●	●							
イカエンペラー							●	●	●	●
ギガヘッド							●	●	●	●
キラーギャザー							●	●	●	●

	60F	61F	62F	63F	64F	65F	66F	67F	68F	69F
	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ
ふんかウニ	●	●	●	●						
ガンたれヘビ								●	●	●
ぴーたん	●	●	●	●	●	●	●			
ドラゴンヘッド								●	●	●
オヤジ戦車	●	●	●	●	●	●	●			
イヌワシ天狗								●	●	●
ベアボーグ	●	●	●	●	●	●	●			
タベラレルー									●	
バットカンガルー			●		●		●			
オドロ			●	●	●	●	●			
デーモンズロック			●	●	●	●	●			
ヒャクメ魔人			●	●	●	●	●			
エビルカンガルー				●		●				
きゅうめいウサギ								●		●


70F
71F
72F
73F
74F
75F
76F
77F
78F
79F
店モ
暗黒かむろ
ダギャギャギャン
ガゼル教皇
はねとばカブト
イヌワシ天狗
デビルカンガルー
タベラレルー
パオパ王ーン
ギャンドラー
悪魔ぼうくん
ハイパーゲイズ
ノコギガッター
ノロージョの母
がぶのみ虫
きゅうめいウサギ

80F
81F
82F
83F
84F
85F
86F
87F
88F
89F
モ
たんたんタヌキ
メガタウロス
デビルカンガルー
たれこみバエ
タベラレルー
ギャンドラー
にぎり元締
ハイパーゲイズ
くたくたハニー
ノコギガッター
イヌワシ天狗
メチルサタン
パコレプキング
きゅうめいウサギ



風来コラム 目指せ最強! ンフーの「究極の肉」とは!?

一度トンファンの穴をクリアすれば、以降はほかのダンジョンにもンフーを連れていける。いろいろな特技を覚えさせ、最強のパートナーに育てよう!

最強を目指すうえで必ず食べさせたいのは、ずばりアビスドラゴンの肉。ンフーがアビスドラゴンの特技を使うと、モンスターが部屋内のどこにいても、吐き出した炎によってダメージを与えられるぞ。さらに、ダメージは60と特大! ほとんどのモンスターを一撃で倒せる、まさに究極の一食だ。

ただし、アビスドラゴンはオババの家の隠し穴の47Fか50Fにしか出現しないうえ、そこにはンフーを連れて入れない。もっと簡単にアビスドラゴンの肉を入手したいなら、ドラゴン系のモンスターをLvアップさせ、アビスドラゴンにしよう。そのうえでトンファンの穴の25～98Fに落ちているブフーの杖を投げよう。ブフーの杖は使用回数が0だが、投げ当てればモンスターが肉になるのだ! この方法で肉を手に入れ、ンフーに最強の特技を覚えさせよう。

⬅見よ、炎を吐くンフーの勇姿! アビスドラゴンの特技さえ覚えてしまえば、ンフーの前に敵はない。

道具一覧

武器

落：★☆☆☆☆
店：——
変：——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
ブフーの包丁	○	×	×	—	6～98F

盾

落：★☆☆☆☆
店：——
変：——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
オオカブトの盾	○	×	×	—	1～98F
青銅甲の盾	○	×	×	—	1～98F
鉄甲の盾	○	×	×	—	1～98F
風魔の盾	○	×	×	—	25～98F

矢

落：——
店：——
変：——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
木の矢	×	×	○	—	ボウヤー
銀の矢	×	×	○	—	ちびタンク
鉄の矢	×	×	○	—	クロスボウヤー コドモ戦車

食料

落：——
店：——
変：——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
おにぎり	×	×	○	—	ぴーたん

草・種

落：——
店：★☆☆☆☆
変：——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
命の草	×	○	×	—	1～79F
弟切草	×	○	×	—	1～79F
混乱草	×	○	×	—	1～79F
睡眠草	×	○	×	—	1～79F
すばやさ草	×	○	×	—	1～79F
毒草	×	○	×	—	1～79F
復活草	×	○	×	—	1～79F
薬草	×	○	×	—	1～79F

巻物

落：——
店：★☆☆☆☆
変：——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
ひきよせの巻物	×	○	×	—	1～98F
もちかえりの巻物	×	○	×	—	21～98F

杖

落：★☆☆☆☆
店：——
変：——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
一時しのぎの杖	○	×	×	—	1～20F
かなしばりの杖	○	×	×	—	1～20F
クオーターの杖	×	×	○	—	パオパエーン
しあわせの杖	○	×	×	—	21～98F
とびつきの杖	○	×	×	—	1～98F
場所がえの杖	○	×	×	—	1～98F
ふき飛ばしの杖	○	×	×	—	1～98F
不幸の杖	○	×	×	—	21～98F
ブフーの杖	○	×	×	—	25～98F
変化の杖	○	×	×	—	21～79F

壺

落：★★☆☆☆
店：——
変：——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
回復の壺	○	×	×	—	21～98F
吸収の壺	○	×	×	—	1～98F
空間移動の壺	○	×	×	—	21～98F

ワナ一覧

	イカリ	大型地雷	落し穴	回転板	カゲぬい	木の矢	空腹	警報	転び石	サビ	召喚	地雷	睡眠ガス	装備はずし	鉄の矢	デロデロ	毒矢	鈍足	呪い	バネ	丸太	落石
1～9F	—	—	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	—
10～20F	—	—	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	—	○	—	—	○	—
21～29F	○	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—	○	—	—	○	—	○	○	—
30～39F	○	○	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	—	○	—	○	—	—
40～49F	○	—	—	○	—	—	—	—	○	—	—	○	○	—	—	—	—	○	—	○	—	—
50～59F	○	○	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	—	○	—	○	—	—
60～69F	○	—	—	○	—	—	—	—	○	—	—	○	○	—	—	—	—	○	—	○	—	—
70～79F	○	○	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	—	○	—	○	—	—
80～89F	○	—	—	○	—	—	—	—	○	—	—	○	○	—	—	—	—	○	—	○	—	—
90～98F	○	○	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	—	○	—	○	—	—

ごほうびに備わる特殊効果

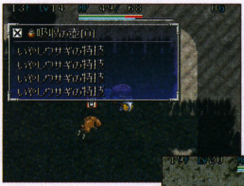
フロア	剣	盾	腕輪
1〜4F	—	腹、バ、地、力、祝福状態、メッキ状態のうち0〜1個	—
5〜9F	竜、仏、目、ド、月、空、回、貫、メッキ状態のうち1個	竜、腹、バ、地、力、メッキ状態のうち1個	—
10〜39F	竜、仏、目、ド、月、空、回、貫、メッキ状態のうち2個	竜、腹、バ、地、力、メッキ状態のうち1個	—
40〜84F	竜、捨、会、仏、目、ド、肉、月、空、掘、掘(金)、回、罠、ス、吸、如、貫、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち2〜4個	金、竜、捨、腹、バ、重、見、地、ト、プ、ガ、悟、幸、払、力、山、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち2〜3個	—
85〜98F	必、三、混、セ、印枠2倍のうち1個	返、印枠2倍のうち1個	—

風来コラム 吸収の壺でモンスターの特技を奪え!

吸収の壺は、モンスターの特技を壺に吸収できる便利な道具だ。特技を吸われたモンスターは封印状態となるうえ、吸った特技は、壺を押すことでいつでも使える。やっかいな特技を使うモンスターに出会ったら特技を封じこめ、逆にこちらが利用してしまおう! ただし、特技を使う際に注意したいのは、壺を押すと、吸ったときの順番で特技が出てくるということ。どれでも自由に選んで使用できるわけではないのだ。

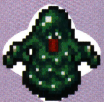
吸収の壺で使う特技の効果は、基本的に肉を使ったときと同じ。ただ、奪うのはあくまでも特技であって、死の使い系の倍速のような、モンスター自身に備わった特殊能力は奪えないので気をつけたい。ちなみに、モンスターが使ったときとは違う効果となるものもある。下にいくつかピックアップしたので、これを参考にモンスターの特技を活用しよう!

すばらしき壺じゃ!!



⬅同じモンスターから何度も吸いこむこともできる。気に入った特技があればいくつか吸っておこう。

➡たとえ巻物や杖がないときでも、モンスターの特技を活用すればピンチを切り抜けられるのだ!

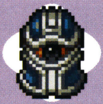


ミドロ系

ミドロ系はシレンの装備した武器や盾の強化値を下げてくる。しかし、吸収の壺で吸った特技を使うと、モンスターの攻撃力と防御力を大幅に下げられるぞ。

きり仙人系

きり仙人系はシレンを自然回復無効の状態にしてくるモンスター。しかし、こちらがきり仙人の特技を使えば、モンスターのHPを一気に半分にできるのだ。



ゲイズ系

シレンに催眠術をかけ、勝手に道具を使わせたりといった無意味な行動をさせてくる。こちらが使った場合は、モンスターをゾワゾワ状態にできるので便利だ。

ノロージョ系

持ち物に呪いをかけてくるノロージョ系だが、吸収の壺で特技を吸ってから使うと、持っている道具のうち、壺の中に入っていない道具の呪いを解くことができるぞ。

天下一ワナ道会

初回クリア／最深階	道具持ちこみ
15F/99F	不可能
ギタン持ちこみ	仲間
不可能	入れない
訓練	初期道具
反映されない	おにぎり、ワナ師の腕輪

町が救われた記念として、天下一ワナ道会が開かれる。会場に向かったシレンもコッパにうながされて参加するのだった。

天下一ワナ道会に挑戦

トンファンの穴クリア後に、料理屋トンファンの外へ行くと、ワンダとソンガが町のもよおしについて話しているのを目撃する。ふたりのあとを追いかけていくと、町の人々が集まっており天下一ワナ道会が開催されている。そして、広場中央の階段からガイバラが戻ってくると、イベントが終わり、天下一ワナ道会に挑戦できるようになるのだ。

⬅サルヤマの記録を破り、ガイバラによって1万ターンクリアという新記録が新たに達成される。

みんなア、カカらずにカカってるかーい!?

ワナを使ってモンスターと戦う

天下一ワナ道会では、ガイバラが持つ記録の1万ターンよりも少ないターンで15Fまで降りることが目標となる。ただし、このダンジョンで出現する武器は、強さが低いものしか出現しないうえに、盾は90F以降までまったく出現しない。つまり、武器や盾に頼ってクリアするのは難しい。しかし、その代わりにワナを使ってモンスターを倒せるようになるワナ師の腕輪を最初から装備している。この腕輪の特殊効果を利用することがクリアへの道となるのだ。ちなみにワナにモンスターが連続してかかると連鎖となり、連鎖中に倒すと、連鎖の数によってもらえる経験値が増えていく。なお、設置したワナは、壊れる可能性がある(P.46)ので、連鎖のあとはワナが壊れていないか確認しておくこと。また、設置したワナは拾えないということを覚えておこう。

⬅ワナ師の腕輪を装備していないとシレンがワナにかかるようになってしまうので、外さないこと。

ガイバラの ワンポイントアドバイス

イッカーーン! 連鎖させてモンスターを倒すにはどうすればいいかじゃと? いちばん簡単なのは、通路にワナを並べて設置することだろう。あとはワナの組み合わせを考えるのも重要じゃ。ワナ道は工夫せねばイッカアアーン!

01F〜09F ターン数を節約しておく

このダンジョンは、一度クリアするまではターン制限があるので、フロアのワナをすべて拾ったら次のフロアに進むこと。ひとつのフロアに長く留まることは、その分クリアを困難にしてしまうのだ。なお、Lv上げは、丸太のワナや落石スイッチのワナを集めておき、連鎖数を増やせるようになってから行おう。ちなみに、出現するモンスターは通常攻撃で倒せるが、ワナ師の腕輪を装備しているあいだは、連鎖させずに倒すと経験値が1しかもらえない。

←浅いフロアで連鎖を狙っても、すぐにモンスターが倒れてしまうことが多く、もらえる経験値は少ない。

01F〜09F 通路にモンスターを誘いこむ

丸太のワナは5マス分吹き飛ばしてしまうため、同じ場所のワナに連続でかかることはない。ところが、通路でシレンとモンスターが隣接している状況なら、壁、シレン、壁の順番にぶつかるので吹き飛ばずに同じワナに4回かかり、合計で20ダメージを与えられる。ただし、シレンに吹き飛ばされたモンスターがぶつかったときに5ダメージを受けてしまうため、HPは必ず6以上にしておくこと。

←シレンと隣接していないと、ワナを設置したマスから吹き飛ばされてしまうため、2回しかかからない。

モンスター分布図

	01F	02F	03F	04F	05F	06F	07F	08F	09F
					店	店	店	店	店
ねずみ子分	●								
ダギャン				●	●				
ボウヤー									●
あなぐらマムル	●	●							
チンタラ			●	●					
にらみヘビ					●	●			
マムル	●	●							
ヒツジ神官					●	●			
カラカイおさる		●	●						
ワナニン					●	●			
きり仙人		●	●						
ゲイズ					●	●	●		
ねずみ親分			●						
パコレプキン						●	●	●	
あやしい人魂			●	●					
ウルロイド							●	●	●
かっとびイノシシ			●	●					
バットカンガルー							●	●	●
ジャンガリガン			●	●					
まどろみ使い							●	●	●
死の使い				●	●				
いねむり仙人								●	●

10F〜19F 鬼面武者を倒したあとが重要!

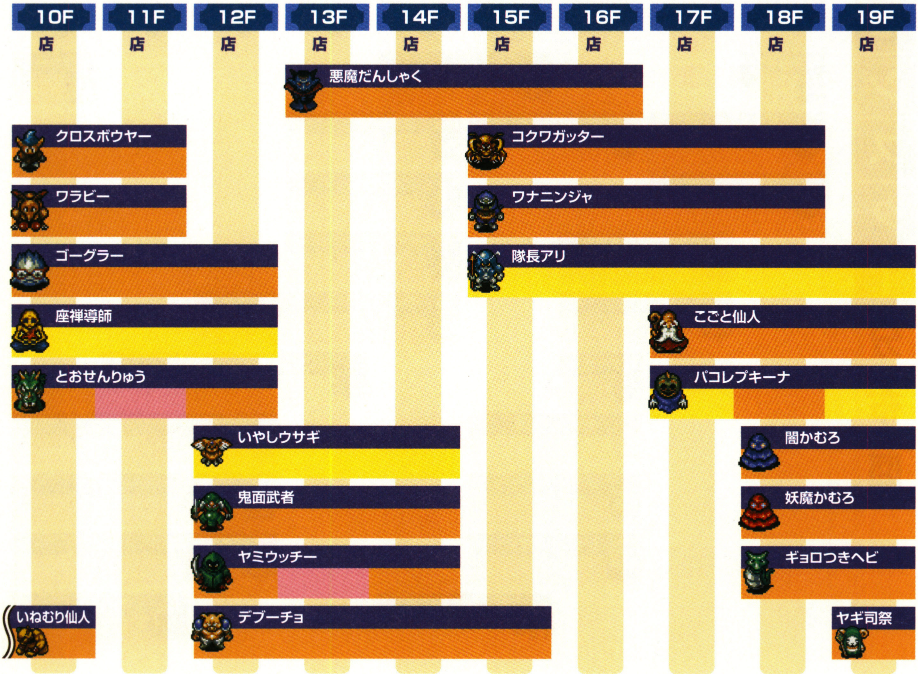
HPが30以上あるモンスターが増えるので、落石スイッチのワナを並べて設置しておくこと。また、12〜14Fで出現する鬼面武者は、倒すとぼうれい武者となり、ほかのモンスターのLvを1上げてしまう。Lvが高いモンスターを連鎖で倒せば大量の経験値をもらえるが、逆に倒される可能性も高いので、経験値はもらえないが一撃で倒せる地雷のワナや、デロデロのワナなどを用意しておきたい。

←通路が曲がりカドの組み合わせなら、丸太のワナを並べて設置すると倒すまでワナにかかることも。

10F〜19F ワナを補充していく

持っているワナの数が減ってきたら、15〜18Fで出現するワナニンジャを倒そう。ワナニンジャは、倒された場所にそのフロアで出現するワナのどれかを設置することが多いので、そのワナを拾っていくといい。また、17〜19Fに出現するパコレプキーナは浮遊系なので、設置されているワナにかからないが、ワナを投げ当てればワナにかかったときと同じ効果を与えられる。ただし、その場合、ワナは使い捨てとなってしまうのだ。

←コクワガッターの特技で投げ飛ばされてワナの上を通過したモンスターも、ワナにかからない。



20F～99F　20F以降の戦い方

20F以降に進むときは、状態変化させるワナを使うことも重要。34～37Fに出現するコドモ戦車のように倍速1回攻撃で行動するモンスターは、鈍足スイッチのワナや装備はずしのワナで、鈍足か封印にしておくと倒しやすい。フロアを降りていくと出現するモンスターのHPも多くなるので、ワナは通路でなく部屋の入口近くに設置しよう。ちなみに、部屋の入口がふたつあるなら、片方の入口には余計なモンスターが部屋に入ってこないようにデロデロのワナを設置しておくといい。また、落とし穴はモンスターに使うだけではなく、緊急時の脱出手段となるので、追い詰められたらわざと踏むというのも手だ。

90F以降になるとカラクロイドの盾が出現するようになる。この盾は、このダンジョンか遺跡の奥底(P.178)などでしか手に入らない貴重な道具だ。盾の「罠」は、腕輪の印と違ってワナを拾うことやモンスターをワナにかけることはできない。しかし、装備しているとワナにかからなくなるので、ワナ師の腕輪がないときに役に立つといえる。なお、強さは6のため、ほかの盾に合成するのがベストだ。

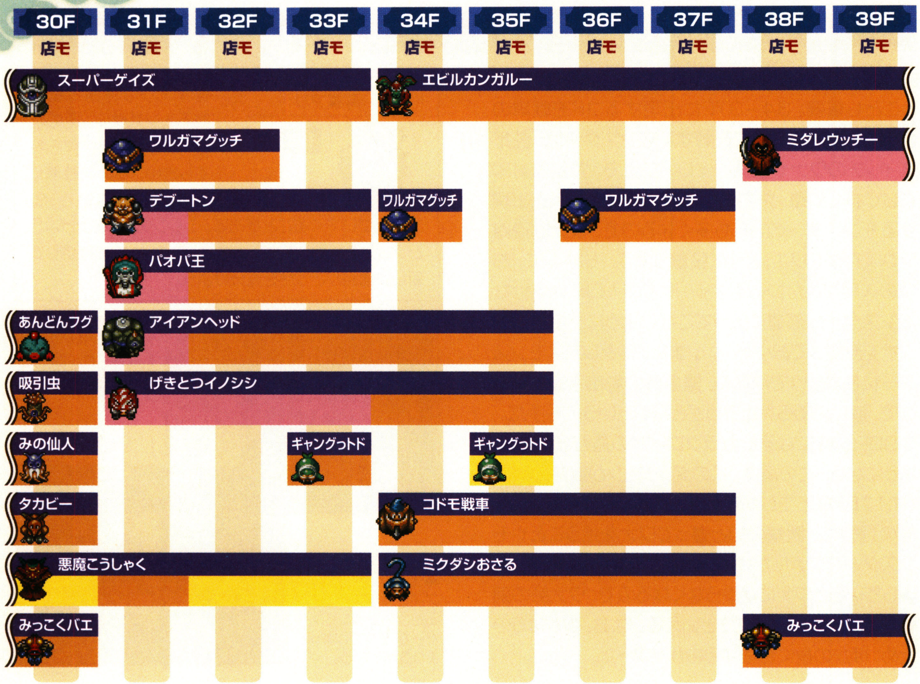
将軍アリ

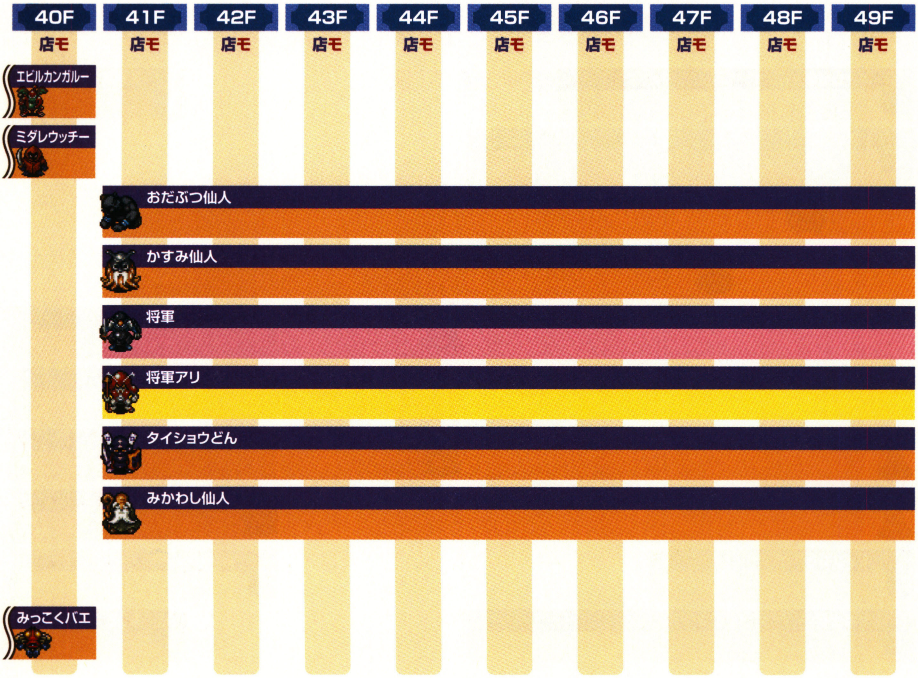
HP 80

将軍アリは特技で壁を掘るモンスター。そのため、新しく通路が作られてしまい、ワナを設置した通路を通らないでシレンに近づいてくることがある。シレンのLvを上げようとフロアを移動しているときは、ミニマップを確認して新しい通路かどうかを見分けよう。

⬅5個の丸太のワナを部屋の中で吹き飛ぶ位置にそれぞれ設置すれば、倒すまで連鎖できる。

➡モンスターが召喚スイッチのワナにかかると、フロアにモンスターが増えてしまってより危険になる。


30F 31F 32F 33F 34F 35F 36F 37F 38F 39F
店モ
スーパーゲイズ
エビルカンガルー
ワルガマグッチ
ミダレウッチー
デブートン
ワルガマグッチ
ワルガマグッチ
パオパ王
あんどんフグ
アイアンヘッド
吸引虫
げきとつイノシシ
みの仙人
ギャングっトド
ギャングっトド
タカビー
コドモ戦車
悪魔こうしゃく
ミクダシおさる
みっこくバエ
みっこくバエ


40F 41F 42F 43F 44F 45F 46F 47F 48F 49F
店モ
エビルカンガルー
ミダレウッチー
おだぶつ仙人
かすみ仙人
将軍
将軍アリ
タイショウどん
みかわし仙人
みっこくバエ

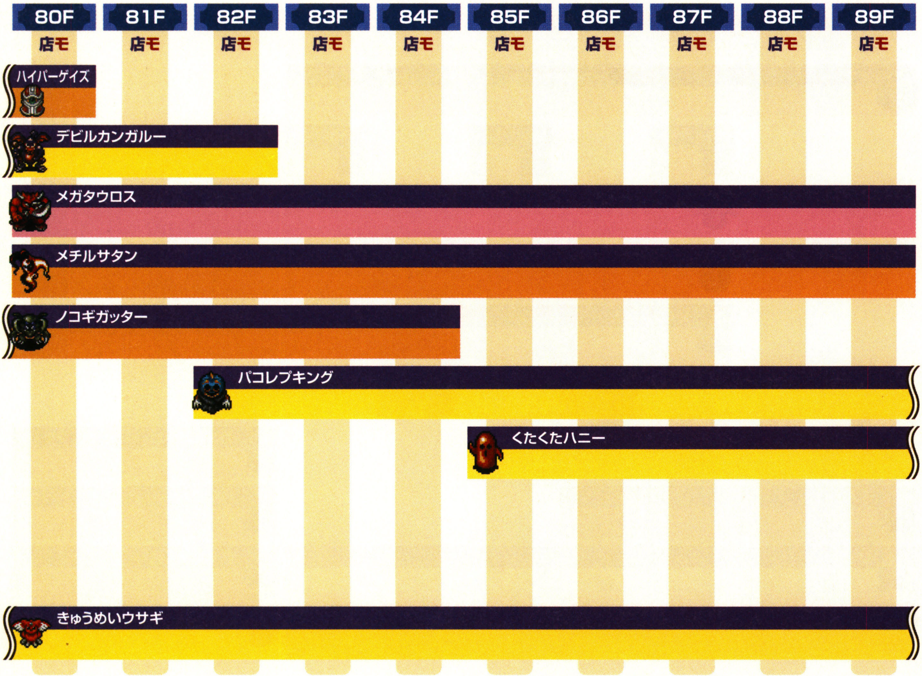
モンスター	出現階	バーの色
マスターチキン	50F–55F	50F–52F pink, 53F–55F orange
ちびタンク	53F–55F	orange
ゴットドファーザ	55F–58F	orange
かんてらフグ	56F–57F	orange
イカエンペラー	56F–59F	pink
ギガヘッド	56F–59F	orange
キラーギャザー	56F–59F	orange
ふんかウニ	58F–59F	orange
ぴーたん	59F	yellow
チェインヘッド	50F–55F	pink
ホルムデーモン	50F–55F	pink

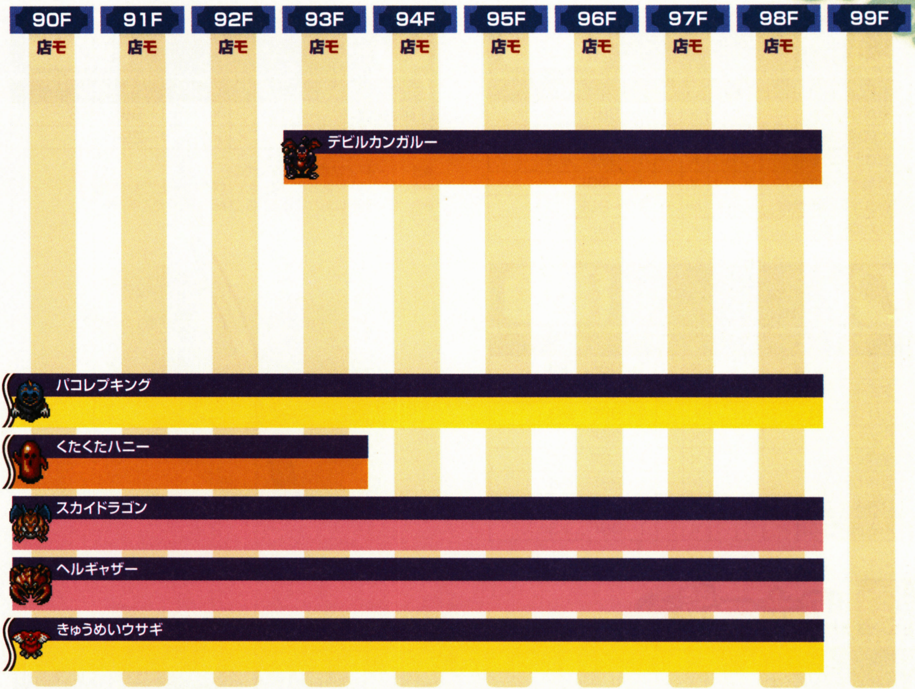
Every floor header (50F–59F) has the label 店モ.

モンスター	出現階	バーの色
オヤジ戦車	60F–66F	orange
バットカンガルー	62F, 64F, 66F	orange
オドロ	62F–66F	yellow
デーモンズロック	62F–66F	orange
ヒャクメ魔人	62F–66F	orange
エビルカンガルー	63F, 65F	orange
ガンたれヘビ	67F–69F	orange
ドラゴンヘッド	67F–69F	pink
ハヤブサ天狗	67F–69F	orange
きゅうめいウサギ	67F–69F	yellow
ふんかウニ	60F–63F	orange
ぴーたん	60F–66F	yellow
ベアボーグ	60F–66F	pink

Every floor header (60F–69F) has the label 店モ.

70F
71F
72F
73F
74F
75F
76F
77F
78F
79F
店モ
暗黒かむろ
ガゼル教皇
パオパ王ーン
悪魔ぼうくん
ノコギガッター
ハイパーゲイズ
デビルカンガルー
ノロージョの母
がぶのみ虫
ダギャギャギャン
はねとばカブト
ハヤブサ天狗
きゅうめいウサギ


80F
81F
82F
83F
84F
85F
86F
87F
88F
89F
店モ
ハイパーゲイズ
デビルカンガルー
メガタウロス
メチルサタン
ノコギガッター
パコレプキング
くたくたハニー
きゅうめいウサギ



道具一覧

武器

落:★☆☆☆☆
店:—
変:—

アイテム名	落	店	モ	変	対象
カタナ	○	×	×	—	1〜98F
木づち	○	×	×	—	1〜98F
こん棒	○	×	×	—	1〜98F
つるはし	○	×	×	—	1〜98F

盾

落:★☆☆☆☆
店:—
変:—

アイテム名	落	店	モ	変	対象
カラクロイドの盾	○	×	×	—	90〜98F

腕輪

落:★☆☆☆☆
店:★★☆☆☆
変:—

アイテム名	落	店	モ	変	対象
まがりの腕輪	○	○	×	—	5〜98F ※1
ワナ師の腕輪	○	○	×	—	5〜98F ※2

矢

落:—
店:—
変:—

アイテム名	落	店	モ	変	対象
木の矢	×	×	○	—	ボウヤー
銀の矢	×	×	○	—	ちびタンク
鉄の矢	×	×	○	—	クロスボウヤー コドモ戦車

食料

落:★☆☆☆☆
店:★☆☆☆☆
変:—

アイテム名	落	店	モ	変	対象
大きいおにぎり	○	○	×	—	1〜98F ※3
おにぎり	○	×	○	—	1〜98F ぴーたん
巨大なおにぎり	○	×	×	—	1〜98F

※1 5〜19Fでは店でのみ入手可能
※2 5Fでは落ちていない
※3 1〜4Fでは店で入手できない

巻物

落:★☆☆☆☆
店:★☆☆☆☆
変:――

アイテム名	落	店	モ	変	対象
あかりの巻物	○	○	×	—	1～98F ※4
大部屋の巻物	○	×	×	—	1～98F
おはらいの巻物	○	○	×	—	1～98F ※3
壺増大の巻物	×	○	×	—	10～98F
もちかえりの巻物	○	×	×	—	10～98F
ワナの巻物	○	○	×	—	1～98F ※3

杖

落:★☆☆☆☆
店:★★☆☆☆
変:――

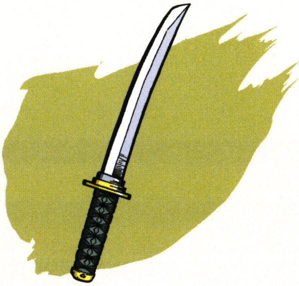
アイテム名	落	店	モ	変	対象
一時しのぎの杖	○	○	×	—	1～98F ※3
クオーターの杖	×	×	○	—	パオパ王ーン
とびつきの杖	○	○	×	—	1～98F ※3
トンネルの杖	○	×	×	—	1～98F
倍速の杖	○	○	×	—	1～98F ※3
場所がえの杖	○	○	×	—	1～98F ※3
ひきよせの杖	○	○	×	—	1～98F ※3
ふき飛ばしの杖	○	○	×	—	1～98F ※3

壺

落:★☆☆☆☆
店:★☆☆☆☆
変:――

アイテム名	落	店	モ	変	対象
回復の壺	○	○	×	—	1～98F ※5
空間移動の壺	○	×	×	—	1～29F

※3 1～4Fでは店で入手できない
※4 1～29Fに落ちている。店では15～98Fで入手可能
※5 5～69Fに落ちている。店では5～98Fで入手可能



ワナ一覧

	イカリ	大型地雷	落し穴	回転板	カゲぬい	木の矢	空腹	警報	転び石	サビ	召喚	地雷	睡眠ガス	装備はずし	鉄の矢	デロデロ	毒矢	鈍足	呪い	バネ	丸太	落石
1～2F	○	—	○	—	○	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	○	—	○	—	○	○
3～5F	—	—	—	○	○	—	—	—	—	○	○	○	○	—	—	—	—	—	○	○	○	—
6～8F	○	—	—	—	○	—	—	—	○	○	—	—	—	○	—	○	—	○	○	—	—	○
9～11F	—	—	—	—	○	—	○	○	○	—	—	○	○	○	○	—	—	—	○	—	—	—
12～15F	—	○	—	○	—	○	—	○	—	—	○	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	○
16～17F	—	—	○	—	○	—	—	—	—	—	○	○	○	—	—	○	○	—	○	—	○	—
18～20F	○	○	—	—	—	—	○	—	—	○	○	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	○
21～23F	—	—	○	—	○	—	—	—	—	—	○	—	○	—	—	○	○	—	○	—	○	○
24～27F	○	—	○	—	○	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	○	—	○	—	○	○
28～31F	—	—	—	○	○	—	—	—	—	○	○	○	—	—	—	—	—	—	○	○	○	○
32～35F	○	○	—	○	○	—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	○	○	—	—	○
36～39F	—	—	—	—	○	—	○	○	○	—	—	—	○	○	○	—	—	—	○	—	—	○
40～43F	—	—	—	○	—	○	—	○	—	—	○	—	—	○	—	○	—	○	—	—	—	○
44～47F	—	—	○	—	○	—	—	—	—	○	○	—	○	—	—	—	○	—	○	—	○	○
48～51F	○	○	—	—	—	—	○	—	—	○	○	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	○
52～55F	—	—	○	—	○	—	—	—	—	—	○	—	○	—	—	○	○	—	○	—	○	○
56～59F	○	—	○	—	○	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	○	—	○	—	○	○
60～64F	—	—	—	○	○	—	—	—	—	○	○	○	—	—	—	—	—	—	○	○	○	○
65～69F	○	○	—	○	○	—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	○	○	—	—	○
70～74F	—	—	—	—	○	—	○	○	○	—	—	—	○	○	○	—	—	—	○	—	—	○
75～79F	—	—	—	○	—	○	—	○	—	—	○	—	—	○	—	○	—	○	—	—	—	○
80～84F	○	—	○	—	○	—	—	—	—	○	○	—	○	—	—	○	—	—	○	—	○	—
85～89F	○	○	—	—	—	—	○	—	—	○	○	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	○
90～94F	—	—	○	—	○	—	—	—	—	—	○	—	○	○	—	○	—	—	○	—	○	○
95～98F	○	—	—	○	○	—	—	○	—	—	○	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—

ごほうびに備わる特殊効果

フロア	武器	盾	腕輪
1~4F	竜、仏、目、ド、月、空、祝福状態、メッキ状態のうち0~1個	—	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち0~1個
5~9F	竜、仏、目、ド、月、空、回、貫、メッキ状態のうち1つ	—	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち1個
10~39F	竜、仏、目、ド、月、空、回、貫、メッキ状態のうち1~2個	—	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち1個
40~84F	竜、捨、会、仏、目、ド、肉、月、空、掘、掘(金)、回、罠、ス、吸、如、貫、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち2~4個	—	外、遠、回、混、飛、垂、力、通、痛、見、ド、ノ、払、爆、悟、重、覚、曲、目、健、避、呪い状態、祝福状態のうち2個
85~98F	必、三、混、セ、印枠2倍のうち1個	罠、印枠2倍のうち1個	会

風来コラム ワナがあれば何でもできる!? ワナ道の極み!

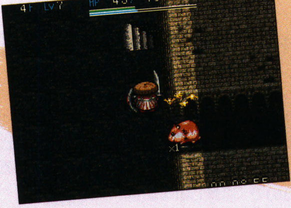
ほかのダンジョンでも「罠」の印をつけた腕輪を持ちこめば、ワナを活用して戦える。そこで、道具の持ちこめる鍛冶屋のかまど、マムルのほら穴、オババの家の隠し穴といった第三部の3つのダンジョンでワナ道のテクニックが有効なのか、調べてみた。うまく活用すれば危機を乗り切ることもできる!?

鍛冶屋のかまど ➡P.150

出現するワナは10種類。ダメージを与えられるワナは、鉄の矢のワナや毒の矢のワナなどだ。特に毒の矢のワナなら、ダメージを与えたうえでモンスターの攻撃力も下げるため、戦闘を有利に進められる。ほかにも、カゲぬいのワナや鈍足のワナでモンスターを足止めしていこう。

マムルのほら穴 ➡P.164

丸太のワナが出現するので、連鎖させて一気に経験値を稼ぐことができる。ただし、10Fまでしか出現しないので、11F以降に降りるまえに集めておくとあとが楽になる。また、装備はずしのワナが出現するフロアが多いので、モンスターの特技を封印して戦いやすいぞ。



オババの家の隠し穴 ➡P.190

モンスターを足止めできる回転板のワナやカゲぬいのワナが、ほとんどのフロアで出現する可能性がある。そして、奥に進むほどワナの種類が増えていく。ワナによってモンスターを足止めしつつ進みやすいので、より短い時間でクリアするための手助けになる。

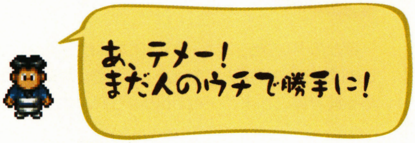
壺の洞窟

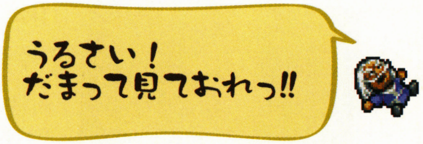
初回クリア／最深階	道具持ちこみ
6F/99F	不可能
ギタン持ちこみ	仲間
不可能	入れない
訓練	初期道具
反映されない	閉じ込めの壺×3

究極の土があるダンジョンを見つけたガイバラ。彼に土を取ってきてほしいと頼まれたシレンは、壺の洞窟に挑戦するのだった。

ガイバラの望みを叶えてあげよう

天下一ワナ道会クリア後に料理屋トンファンの外へ行くと、サルヤマからガイバラの行方を尋ねられる。その頃ガイバラはというと、おはらいオババとともにヌワンコの家へ。彼は、ヌワンコの家の掛け軸の裏から続く洞窟に究極の土があることをおはらいオババから聞き、意気揚々と洞窟の中へと潜っていく。だが、結果はあえなく失敗。サルヤマとともにヌワンコの家をおとずれたシレンはダンジョンを飛び出してきたガイバラから、代わりに究極の土を取ってきて欲しいと頼まれ、壺の洞窟に挑むこととなる。





モンスターから逃げ続けよう

ガイバラが求める究極の土は、6Fで手に入る。目標の階層は浅いので簡単そうに思えるが、壺の洞窟はかなり難しい。このダンジョンでは、モンスターを倒しても経験値がもらえず、シレンのLvが上がらないうえに、出現するほとんどのモンスターの攻撃力が高い。つまり、攻撃されると一撃で倒されてしまうことになるのだ。さらに武器や盾だけではなく、HPを回復する道具も出現しない。そのため、薬草などでHPの最大値を増やせず、モンスターを倒しながら進んでいくことはほぼ不可能となっている。このダンジョンを冒険するときは、モンスターから逃げるのが基本だ。投げ当てたモンスターを壺に閉じこめられる閉じ込めの壺をはじめ、かなしばりの杖など逃げるのに役立つ道具が多く出現するので、それらの道具を使いこなして進んでいこう。

⬅階段を降りたあとの部屋にモンスターがいるかどうかといった運の要素もクリアに大きく関わる。

サルヤマのワンポイントアドバイス

モンスターを閉じこめた壺を先生のように割ってしまうと、目つぶしされたモンスターが出現します。そのモンスターは、シレンさんを追いかけてはきませんが、隣接すると攻撃されることがあるので、注意しましょう。

01F〜09F 動くまえによく考えよう

まずは、フロアを歩き回って壺や杖を集めていこう。特にかなしばりの杖と場所がえの杖は、通路でモンスターに挟まれたときに使うと危機を脱出しやすいので、なるべく入手しておきたい。このダンジョンでは、フロア全体が明るい状態になっているので、進もうとしている方向にモンスターがいたら、一度立ち止まって周囲の状況を確認しよう。それから進むか退くかを決めて行動すること。

←じんめん岩の攻撃なら1回だけ耐えられる。階段の隣にいたら接近してすぐに降りてしまおう。

01F〜09F モンスターとの距離に注意

出現モンスターのなかでも特に注意したいのは、動きが不規則なうえに壁の中も移動できるパコレプキーナ。姿を発見したら、2マス以上離れた状態で足ぶみを行い、様子を見よう。やりすごせるようなら、壺や杖は節約しておくこと。ちなみに、壺の洞窟ではフロアごとの出現モンスターがほとんど変化しないため、以降も同じ方法で切り抜けるといい。とおせんりゅうと洞窟マムルもやっかいな相手なので、対処法を右記で確認のこと。

とおせんりゅう

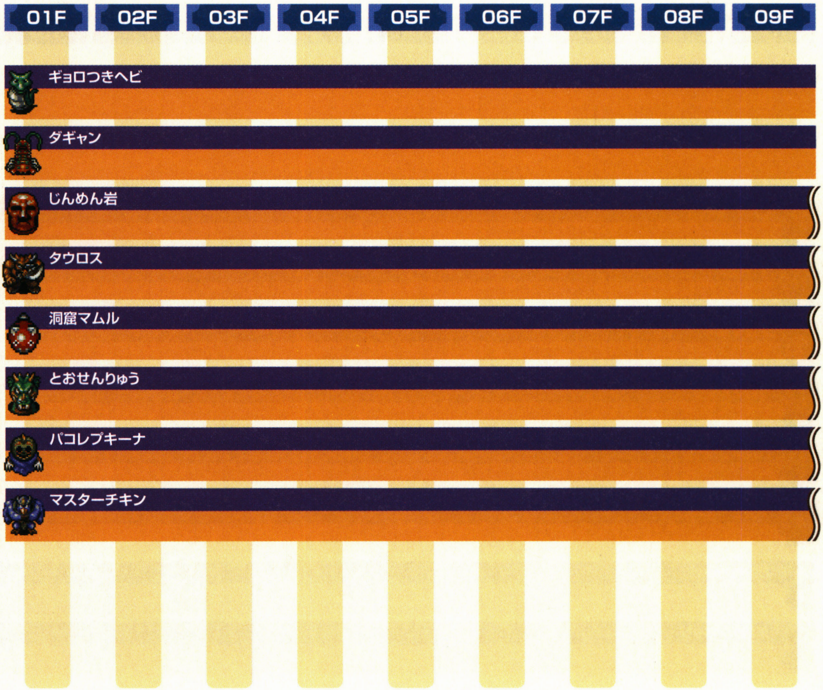
HP 36

洞窟マムル

HP 5

とおせんりゅうにまわりこまれたら、かなしばりの杖と場所がえの杖で対処しよう。Lv3の洞窟マムルはHPが少ないので、ふき飛ばしの杖で倒せる。

モンスター分布図



10F～99F 10F以降の戦い方

逃げの一手で99Fまで降りていくには、ダンジョン内で拾える腕輪を、状況によって使いわけることが重要。周囲にモンスターがいないときは、透視の腕輪を装備し、フロア内のモンスターの位置をミニマップで確認しながら進みたい。また、モンスターとの接触がさけられない状況では、投げた道具が壁などを貫通して画面外まで飛んでいく遠投の腕輪を装備するといい。この状態で閉じ込めの壺を投げれば、10マス以上投げられるため近づかれるまえに壺に閉じこめられる。ただし、閉じ込めの壺を直線上にいる複数のモンスターに当てても、最初に当たったモンスターしか閉じ込められない。2体めからは、ダメージを2与えるだけということを覚えておこう。

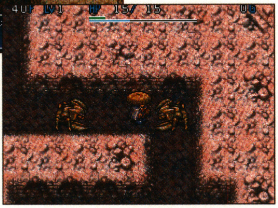
31F以降に出現するギャザーは、投げられた道具の効果と杖による魔法弾をすべて2ダメージにしてしまう強敵。31～59Fまでは、ほかのモンスターよりも出現しにくいが、60F以降の出現率は変わらなくなる。そのため、長く留まるとその分、危険が増すので、60F以降のフロアでは階段を見つけたらすぐに降りていくこと。

ギャザー

HP 50

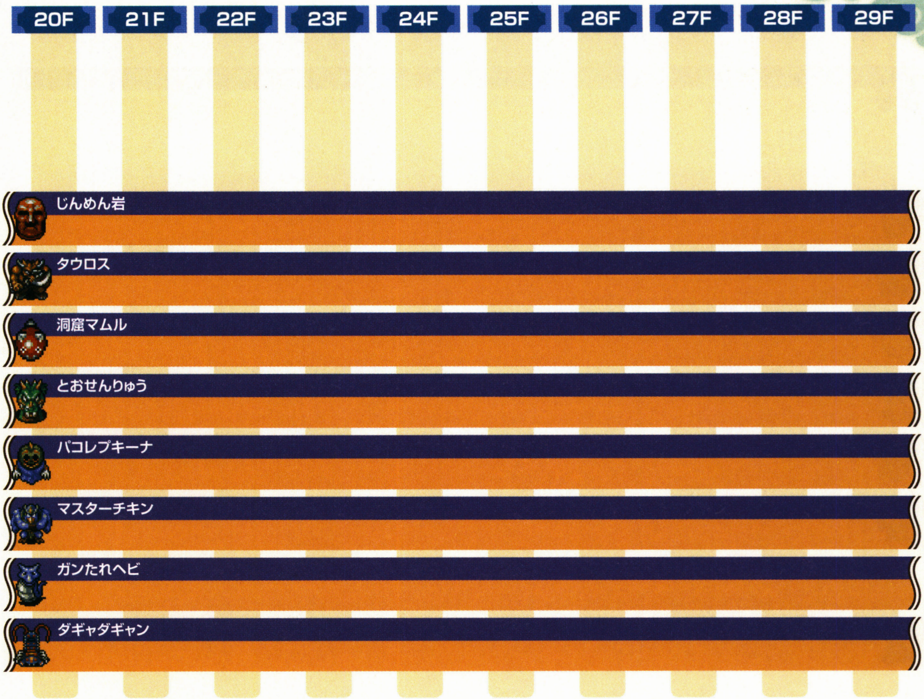
ギャザーから逃げる際に有効な道具は、魔法弾の当たった場所まで移動できるとびつきの杖。姿を見かけたら近づかれるまえに一気にギャザーとの距離を離してしまおう。また、杖だけではなく、ナナメ移動を行って距離を縮められないように移動することも重要だ。

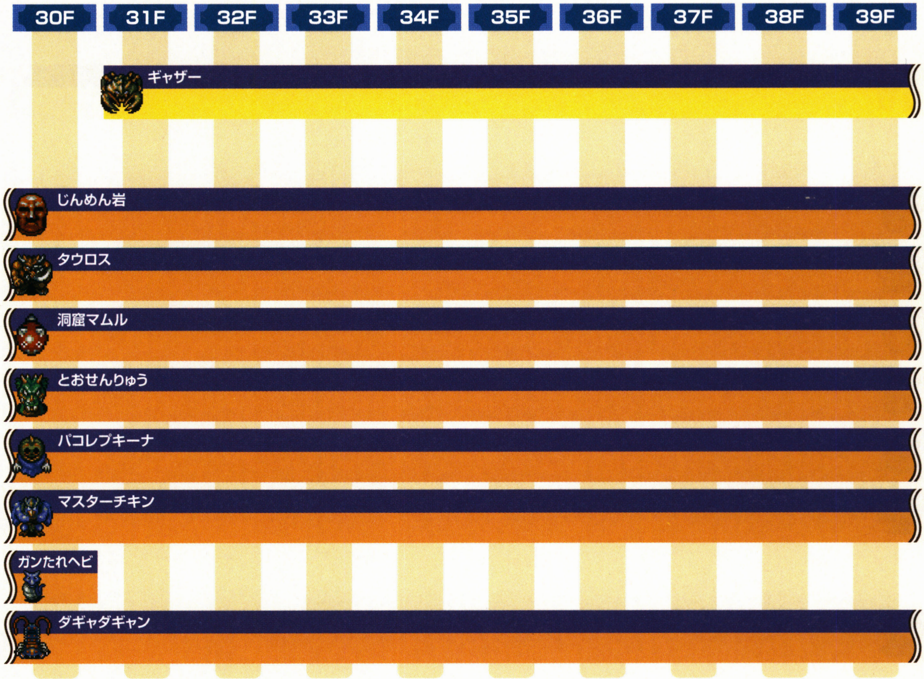
⬅とびつきの杖を振るときは魔法弾をモンスターに当てないこと。モンスターの位置を確認しておこう。

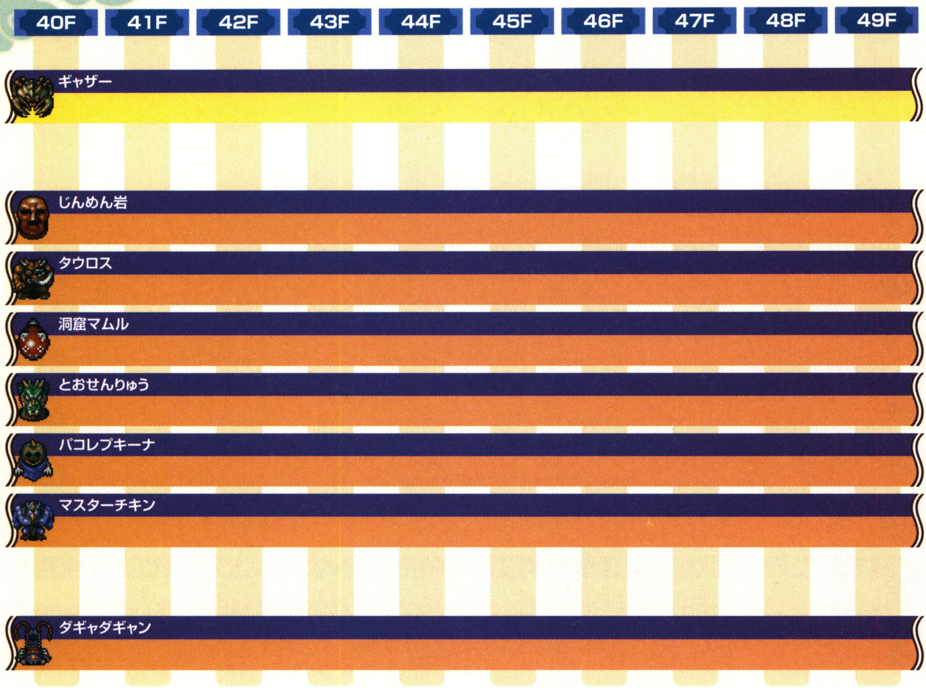


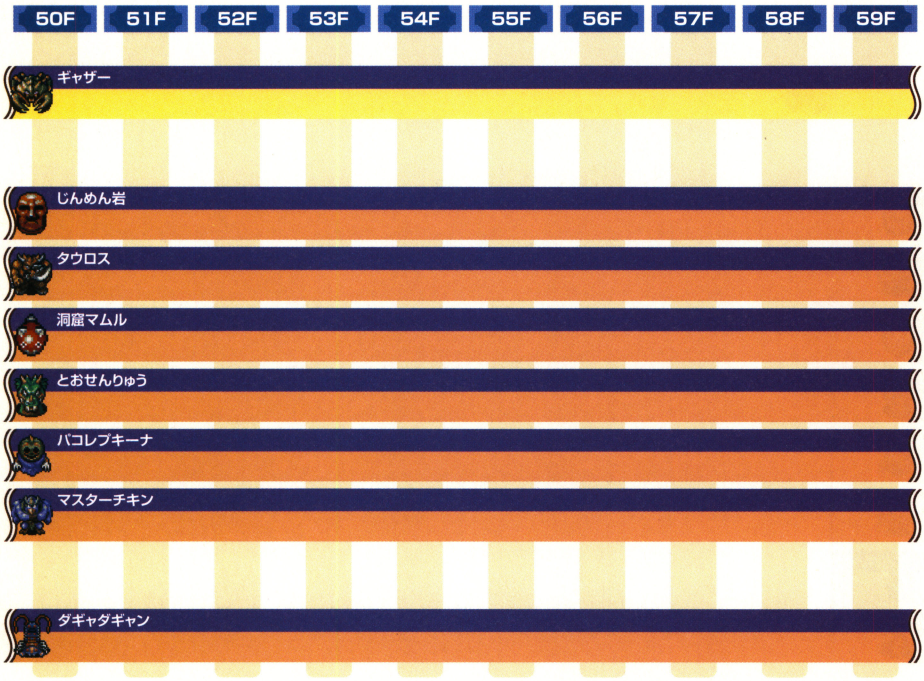
➡空間移動の壺やかとび草がない状況で、ギャザーに通路で挟まれると手の打ちようがない。

	10F	11F	12F	13F	14F	15F	16F	17F	18F	19F
じんめん岩										
タウロス										
洞窟マムル										
とおせんりゅう										
パコレプキーナ										
マスターチキン										
ガンたれヘビ										
ダギャダギャン										


20F
21F
22F
23F
24F
25F
26F
27F
28F
29F
じんめん岩
タウロス
洞窟マムル
とおせんりゅう
パコレプキーナ
マスターチキン
ガンたれヘビ
ダギャダギャン

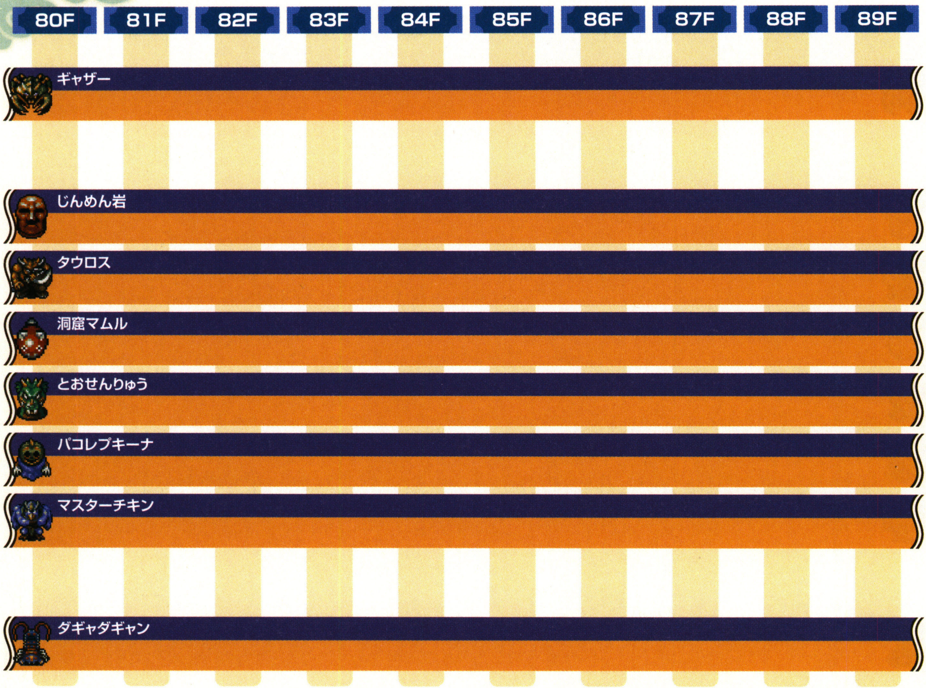

30F
31F
32F
33F
34F
35F
36F
37F
38F
39F
ギャザー
じんめん岩
タウロス
洞窟マムル
とおせんりゅう
パコレプキーナ
マスターチキン
ガンたれヘビ
ダギャダギャン


40F
41F
42F
43F
44F
45F
46F
47F
48F
49F
ギャザー
じんめん岩
タウロス
洞窟マムル
とおせんりゅう
パコレプキーナ
マスターチキン
ダギャダギャン

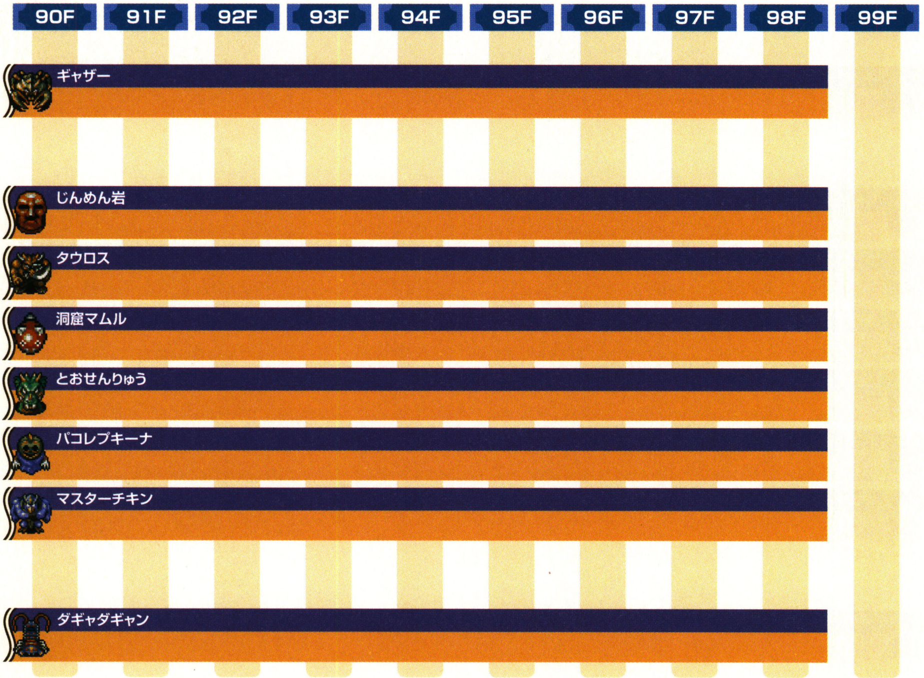

50F
51F
52F
53F
54F
55F
56F
57F
58F
59F
ギャザー
じんめん岩
タウロス
洞窟マムル
とおせんりゅう
パコレプキーナ
マスターチキン
ダギャダギャン

	60F	61F	62F	63F	64F	65F	66F	67F	68F	69F
ギャザー										
じんめん岩										
タウロス										
洞窟マムル										
とおせんりゅう										
パコレプキーナ										
マスターチキン										
ダギャダギャン										

	70F	71F	72F	73F	74F	75F	76F	77F	78F	79F
ギャザー										
じんめん岩										
タウロス										
洞窟マムル										
とおせんりゅう										
パコレプキーナ										
マスターチキン										
ダギャダギャン										



80F
81F
82F
83F
84F
85F
86F
87F
88F
89F
ギャザー
じんめん岩
タウロス
洞窟マムル
とおせんりゅう
パコレプキーナ
マスターチキン
ダギャダギャン



90F
91F
92F
93F
94F
95F
96F
97F
98F
99F
ギャザー
じんめん岩
タウロス
洞窟マムル
とおせんりゅう
パコレプキーナ
マスターチキン
ダギャダギャン

道具一覧

腕輪

落:★☆☆☆☆
店:――
変:――

アイテム名	落	店	モ	変	対象
遠投の腕輪	○	―	×	―	1~98F
通過の腕輪	○	―	×	―	6~98F
透視の腕輪	○	―	×	―	1~9F
よくみえの腕輪	○	―	×	―	1~98F

食料

落:★☆☆☆☆
店:――
変:――

アイテム名	落	店	モ	変	対象
おにぎり	○	―	×	―	6~98F

草・種

落:★☆☆☆☆
店:――
変:――

アイテム名	落	店	モ	変	対象
たかとび草	○	―	×	×	1~98F
めぐすり草	○	―	×	×	1~98F

巻物

落:★☆☆☆☆
店:――
変:――

アイテム名	落	店	モ	変	対象
あかりの巻物	○	―	×	―	1~98F
もちかえりの巻物	×	―	○	―	じんめん岩

杖

落:★☆☆☆☆
店:――
変:――

アイテム名	落	店	モ	変	対象
一時しのぎの杖	○	―	×	―	1~98F
かなしばりの杖	○	―	×	―	1~98F
とびつきの杖	○	―	×	―	1~98F
場所がえの杖	○	―	×	―	1~98F
ふき飛ばしの杖	○	―	×	―	1~98F

壺

落:★★★☆☆
店:――
変:――

アイテム名	落	店	モ	変	対象
空間移動の壺	○	―	×	―	1~98F
閉じ込めの壺	○	―	×	―	1~98F

ワナ一覧

	イカリ	大型地雷	落し穴	回転板	カゲぬい	木の矢	空腹	警報	転び石	サビ	召喚	地雷	睡眠ガス	装備はずし	鉄の矢	デロデロ	毒矢	鈍足	呪い	バネ	丸太	落石
1~2F	―	―	―	○	―	―	―	―	○	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	○	○	―
3~98F	―	―	―	○	―	―	―	○	○	―	―	―	―	―	―	―	―	○	―	○	○	―

ごほうびに備わる特殊効果

フロア	武器	盾	腕輪
1~4F	―	―	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち0~1個
5~9F	―	―	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち1個
10~29F	―	―	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち1個
30~49F	―	―	外、遠、回、混、飛、垂、力、通、痛、見、ド、ノ、払、爆、悟、重、覚、曲、目、健、避、呪い状態、祝福状態のうち2個
50~84F	―	―	外、遠、回、混、飛、垂、力、通、痛、見、ド、ノ、払、爆、悟、重、覚、曲、目、健、避、呪い状態、祝福状態のうち2~3個
85~98F	―	―	外、遠、回、混、飛、垂、力、通、痛、見、ド、ノ、払、爆、悟、重、覚、曲、目、健、避、呪い状態、祝福状態のうち3~4個

01F～09F 強力な武器と盾が手に入る可能性が!

30Fにたどり着くためにも、多くの道具を手に入れておきたい。1Fから剣の強さが18もある剛剣マンジカブラ、盾の強さが20の装甲カブラサライといった武器や盾が落ちている可能性があるので、各フロアの道具は必ず拾っていこう。また、未識別の杖や巻物といった道具は、種類がわからないままだとピンチになりやすいので、放置せずに浅いフロアのあいだに一度使っておくといい。

←道具の種類がわかったら名前をつけよう。同じ道具なら2個目からつけた名前で表示される。

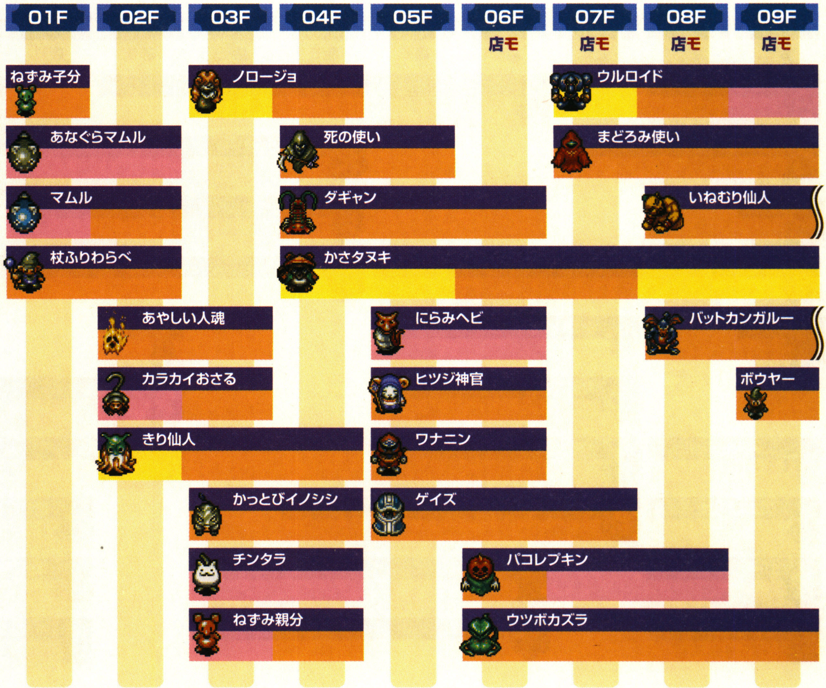
01F～09F ドラゴン草を拾い集めておく

5～7Fでは、特技がやっかいなゲイズが出現する。ドラゴン草を持っていれば出し惜しみせず、特技を使われるまえに飲んで倒してしまおう。

6～9Fで出現するウツボカズラは、不要な道具を投げてから倒すと草を落としてくれる。ドラゴン草以外の草を落とすこともあるが、そこでドラゴン草を手に入れるといい。ただし、ウツボカズラは道具を投げると攻撃力が上がるので、近づかれるまえに矢や巻物で倒さないと危険だ。

←ウツボカズラに識別された道具を投げてから倒しても、落とす草は未識別のものとなってしまう。

モンスター分布図



奈落の果て

初回クリア/最深階	道具持ちこみ
30F/99F	不可能
ギタン持ちこみ	**仲間**
不可能	入れない
訓練	**初期道具**
反映されない	おにぎり

悪霊となって現れたザガンによってアテカがさらわれてしまった。彼女を助け出すため、シレンは奈落の果てへ向かう。

ザガンの野望を阻止しよう

壺の洞窟をクリアすると、ペケジ、アテカ、領主の3人が魔城の様子を見に向かう。だが、悪霊となったザガンに襲われてしまい、あわてて町に戻ってきたペケジからアテカがザガンによって奈落の果てへ連れ去られたことを聞かされる。そして、シレンがアテカを助け出すことになり、町の入口から選択できるダンジョンに奈落の果てが追加されるのだ。

←ザガンは領主に取り憑き町に現れる。そして、シレンに挑戦的な言葉を残し、奈落の果てに去っていく。

た、たいへんだ〜! 姫様がさらわれちまった!

いままでの経験を生かそう

アテカを助け出すには30Fまで降りていかなければならない。これまでのダンジョンのなかでは、もっとも長い道のりとなる。ダンジョンの進み方の基本は、モンスターを倒して、シレンのLvを上げつつ進む第一部のダンジョンに近いが道具やギタンなどは持ちこめない。なお、奈落の果てで出現する道具のほとんどは未識別の状態。そのため、いままでの経験が重要となってくる。さらにシレンに使ってしまうと不利になる道具も新たに増えて出現するため、道具を使うときはP.72〜75を参考に、道具の種類を確認しよう。なお、もちかえりの巻物は20、40、60Fにのみ落ちている可能性がある。また、その3つのフロアには、店とモンスターハウスのどちらも出現しない。ほかのフロアより安全なので、落ち着いて状況の確認をして、進むか戻るか判断しよう。

←未識別の草はモンスターがいない部屋で飲むこと。そうすれば、どんな状況にも対処しやすい。

領主の ワンポイントアドバイス

30Fまでたどり着くには、モンスターの特徴を理解し、道具を出し惜しみせずに使う状況と使わずに進む状況を見極めることが大切だ。また、大丈夫だろうと思ったときこそ、もう一度状況を見直す慎重さをもつべきだぞ。

10F～19F　一気にLvを上げるチャンス

12～14Fは、危険をともないながらもシレンのLvが上げやすいフロアとなっている。12～14Fに出現する鬼面武者を倒してぼうれい武者を出現させ、ヤミウッチーに乗り移ってもらおう。Lvが上がったフイウッチーは近づくと強敵だが、部屋の中ならシレンとの距離を1マスあけたままで近寄ってこない。そこで矢などを使って遠くから攻撃すれば安全に倒せる。この方法で、シレンのLvをフロアの階数+2まで上げておきたい。

⬅フイウッチー以外に乗り移った場合は、接近されて一撃で倒されてしまう可能性が高く、危険。

10F～19F　フロアに同じ系統のモンスターが出現

18～20Fでは闇かむろと妖魔かむろといった同じ系統のモンスターが同時に出現する。紺色の闇かむろは杖の魔法を打ち消し、赤い色の妖魔かむろは巻物の効果を打ち消すという特徴がある。それぞれの特徴を間違えて道具を使わないように注意しよう。ちなみに、闇かむろに杖を投げた場合は、その杖の効果が発揮される。また、妖魔かむろには、自爆の巻物なら効果がある。

⬅ほかのモンスターがいないなら、杖や巻物は使わずに通常攻撃で倒してしまうといいだろう。

20F～29F　ドラゴンに要注意

21～24Fには、HPが70なうえ強力な炎を吐くドラゴンが出現する。ほかのフロアよりも危険をともなうので、盾に「竜」が備わっていないなら、戦うよりも階段を探してすぐに降りることを優先したほうが安全だが、武器と盾のどちらにも「竜」が備わっているなら戦うことを選ぶのもいい。ただし、複数のドラゴンと同時に戦おうとすると、シレンが集中攻撃されてしまうので、通路に誘いこむか道具を使うなどして、必ず1体ずつと戦うこと。

ドラゴン

HP 70

ゲドロ

HP 55

22～27Fに出現するゲドロは武器か盾の強化を2下げる。ドラゴンと戦う際に武器の強化を下げられていると戦闘が長引くので注意。

20F～29F　ステータスを下げられるまえに倒せ

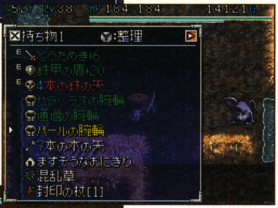
満腹度を減らすあんどんフグやちからを下げる吸引虫などは、杖や巻物で特技を封じるか、特技を使われるまえに倒してしまおう。また、タベラレルーも、ほかのモンスターより出現はしにくいが、シレンの身代わりになるため注意が必要。タカビーや悪魔こうしゃくがタベラレルーを倒してLvが上がると、HPが15以上増えたうえに攻撃力なども上がって、強敵となるので、苦戦しやすくなる。

⬅フロア内でモンスターのLvが上がったと表示されたら要注意。慎重に階段を目指して行動しよう。

30F～99F　30F以降の戦い方

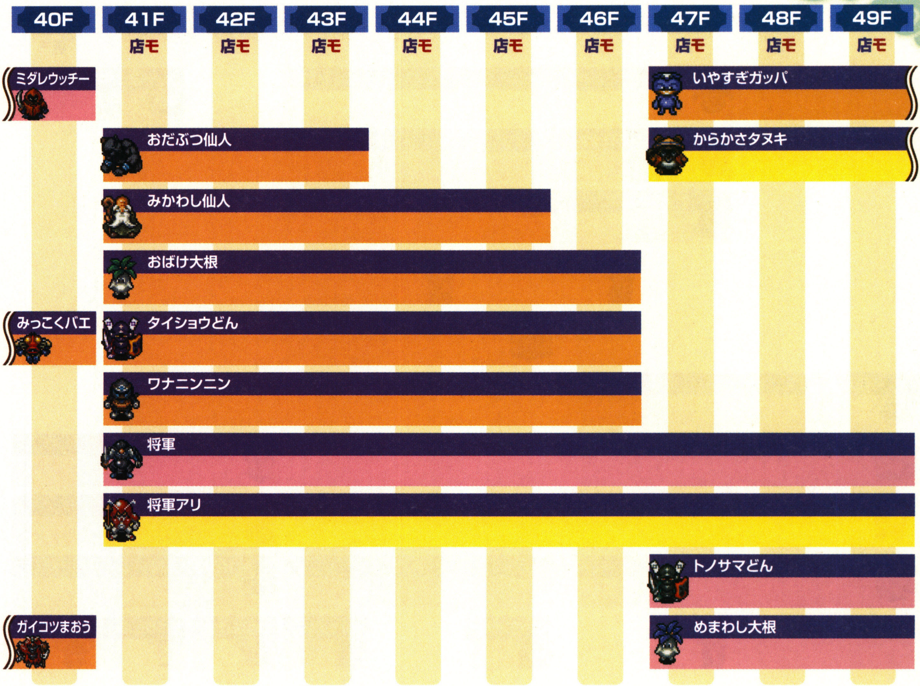
タベラレルーは32Fまで出現し、そのあと68F以降から1Fごとにきゅうめいウサギと入れ替わりで出現する。特にタベラレルーが出現するフロアでは、透視の腕輪を装備してモンスターの位置がわかるようにし、Lvが上がったモンスターと出会わないように移動したい。なお、どのモンスターも強敵だが、シレンの助けになる特技をもつモンスターも多く出現する。なかでも31～34Fと50～52Fに出現することがある祝福カズラは、投げられた道具を吸いこみ、そのあと倒すと投げられた道具を祝福された状態で落とすという能力を備えている。そのため、祝福カズラに会ったら、巻物や杖を投げてから倒そう。特に識別の巻物やかなしばりの杖は、冒険中に役に立つものなので、祝福状態になっていればより冒険が楽になる。ちなみに、巻物や杖の祝福は消えやすいので、祝福された状態の同じ巻物や杖を2、3個もっておくのがベスト。ただし、一度に祝福できるのは1個だけなので、複数投げてしまわないこと。食料を多く持っているなら、ひたすらフロア内を歩きまわって可能な限り持ち物を祝福状態にしておこう。

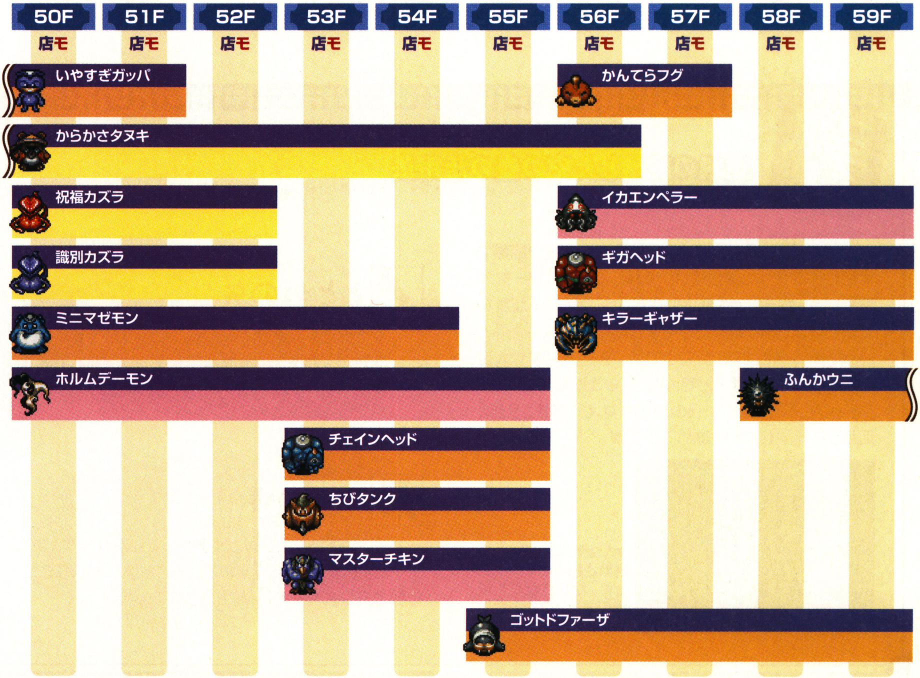
⬅ミニマゼルン系のモンスターに武器や盾などを投げれば合成の壺がなくても合成ができる。

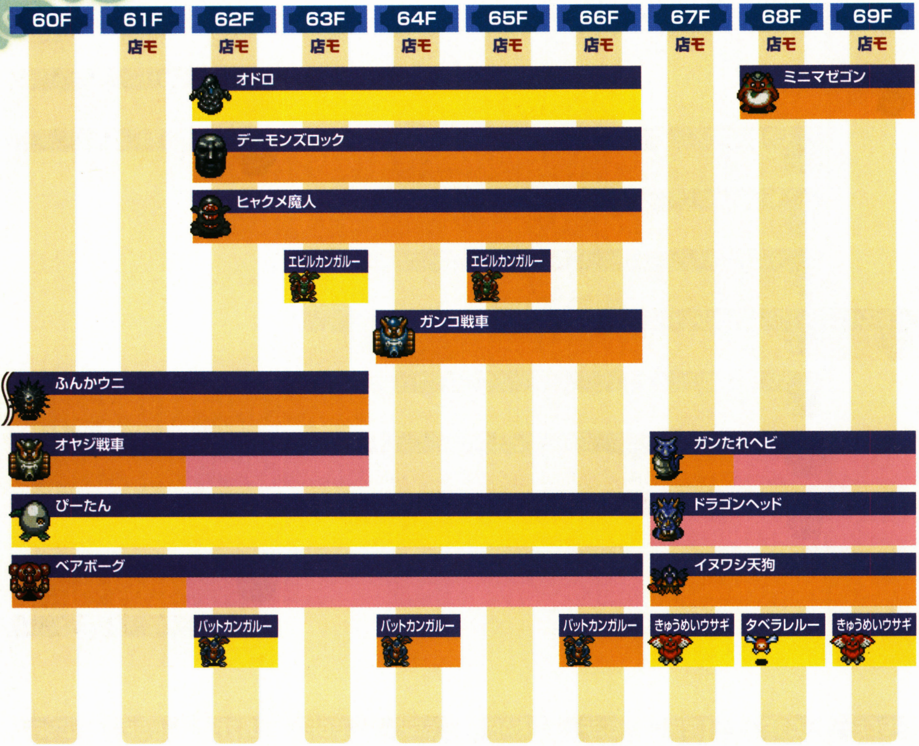


➡吸い込んだ道具を識別する識別カズラも出現する。未識別の道具があったら投げてから倒すといい。

⬅イヌワシ天狗がミニマゼゴンに化けていたときは投げた道具が吸いこまれずに消滅してしまう。


40F
41F
42F
43F
44F
45F
46F
47F
48F
49F
店モ
ミダレウッチー
いやすぎガッパ
おだぶつ仙人
からかさタヌキ
みかわし仙人
おばけ大根
みっこくバエ
タイショウどん
ワナニンニン
将軍
将軍アリ
トノサマどん
ガイコツまおう
めまわし大根


50F
51F
52F
53F
54F
55F
56F
57F
58F
59F
店モ
いやすぎガッパ
かんてらフグ
からかさタヌキ
祝福カズラ
イカエンペラー
識別カズラ
ギガヘッド
ミニマゼモン
キラーギャザー
ホルムデーモン
ふんかウニ
チェインヘッド
ちびタンク
マスターチキン
ゴットドファーザ



風来コラム 遠投の腕輪と大砲の壺の活用法

道具をどこまでも飛ばすことが可能な遠投の腕輪や大砲の壺を使った遠投術は、壁越しにモンスターを攻撃できる。さらに、直線上に複数のモンスターが並んでいれば、1個の道具だけでまとめて効果を与えるといった使い方も可能だ。ここでは、遠投の腕輪や大砲の壺を使って飛ばすことで、より役立つ道具を右にピックアップしてみた。これらの効果を覚えておき、うまく活用して冒険を有利に進めていこう!

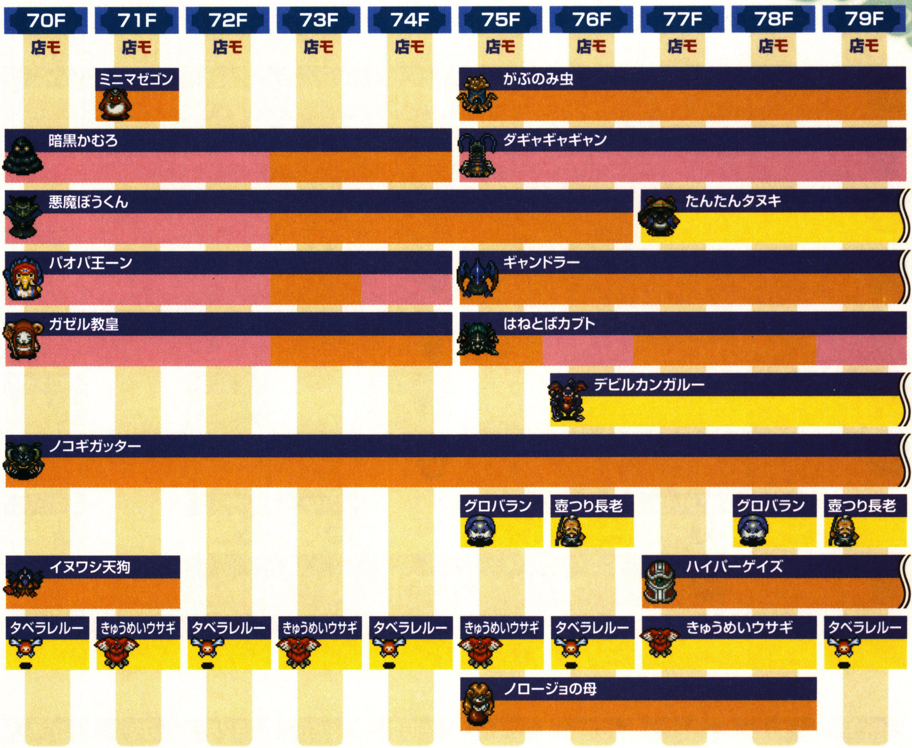
←「見」の印が備わった腕輪と組み合わせることで、かなり離れた位置のモンスターも狙いやすくなる。

とどめの矢

モンスターを一撃で倒せる矢。当たりにくいが、離れた位置から安全にモンスターを倒せる。並んだ複数のモンスターをまとめて倒すことも可能だ。

不幸の種

不幸の種は飲むとLvが1下がってしまう。モンスターに投げ当てれば、Lvを下げることができるので、複数のモンスターのLvを下げられるのだ。



ねだやしの巻物

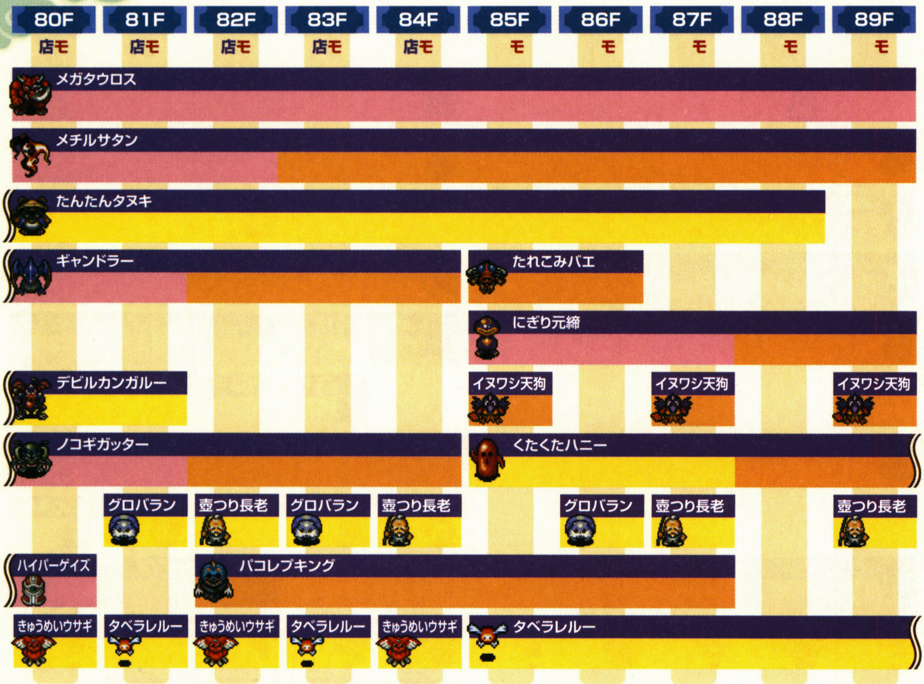
ねだやしの巻物は、当たったモンスターの存在を封じこめて、そのダンジョンで出現しないようにする効果がある。とどめの矢より当たりやすいうえに、存在を封じたモンスターはほかの位置にいるものも同時に消滅し、以降出現しなくなるので、遠投術との相性はかなりいい。ちなみに、複数のモンスターの存在を封じた場合、出現しないようになるのは、最後に当たったモンスターとなっている。

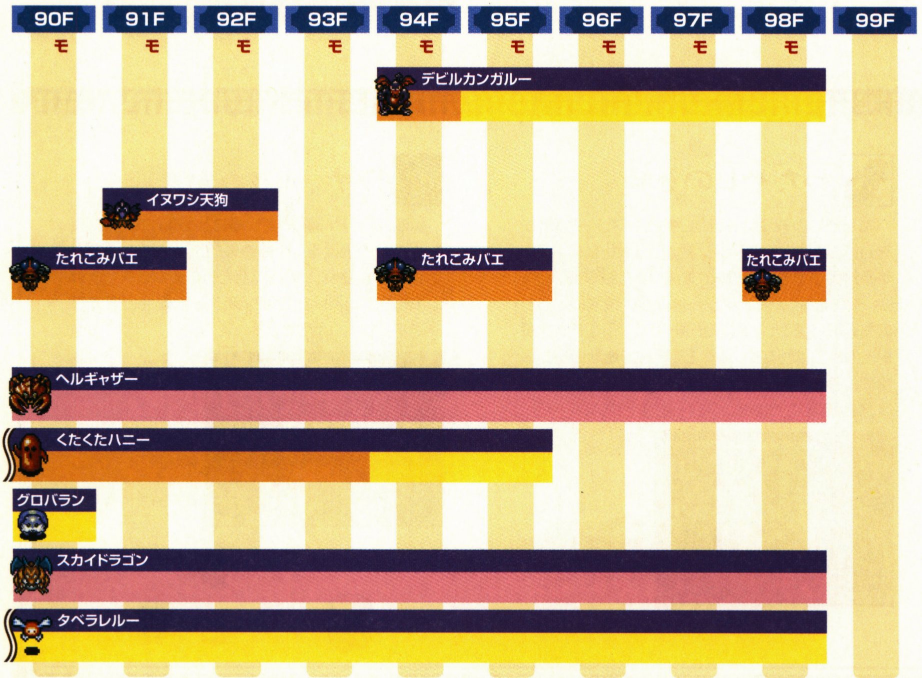
⬅当たったモンスターを倒すのではなく、消滅させるので経験値をもらうことはできない。

ワナ

腕輪に「罠」が備わっていることが条件だが、ワナを遠投術で投げることも効果的だ。特に地雷のワナや大型地雷のワナなら、当たったモンスターとそのまわりにいるほかのモンスターも爆発に巻きこみ消滅させられるのだ。

⬅投げた道具の効果を2ダメージにしてしまうギャザー系にも投げ当てるワナは有効。


80F 81F 82F 83F 84F 85F 86F 87F 88F 89F
店モ 店モ 店モ 店モ 店モ モ モ モ モ モ
メガタウロス
メチルサタン
たんたんタヌキ
ギャンドラー
たれこみバエ
にぎり元締
デビルカンガルー
イヌワシ天狗
イヌワシ天狗
イヌワシ天狗
ノコギガッター
くたくたハニー
グロバラン
壺つり長老
グロバラン
壺つり長老
グロバラン
壺つり長老
壺つり長老
ハイパーゲイズ
パコレプキング
きゅうめいウサギ
タベラレルー
きゅうめいウサギ
タベラレルー
きゅうめいウサギ
タベラレルー


90F 91F 92F 93F 94F 95F 96F 97F 98F 99F
モ モ モ モ モ モ モ モ モ
デビルカンガルー
イヌワシ天狗
たれこみバエ
たれこみバエ
たれこみバエ
ヘルギャザー
くたくたハニー
グロバラン
スカイドラゴン
タベラレルー

道具一覧

武器

落:★☆☆☆☆
店:★☆☆☆☆
変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
オオカブトの斧	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
カタナ	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
木づち	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
剛剣マンジカブラ	○	×	×	○	1～98F ※1
こん棒	○	×	×	○	1～98F ※1
斬空剣	○	○	×	○	1～98F ※3
成仏のカマ	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
スパークソード	×	○	×	×	6～19F/21～39F 41～59F/61～84F
青銅の太刀	○	×	×	○	1～98F ※1
使い捨ての剣	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
つるはし	○	×	×	○	1～98F ※1
どうたぬき	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
ドラゴンキラー	×	○	×	×	6～19F/21～39F 41～59F/61～84F
ドレインバスター	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
ひだまりの剣	×	×	×	○	99F ※4
一ツ目殺し	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
百鬼の剣	○	×	×	○	1～98F ※1
風魔刀	○	○	×	○	1～98F ※3
ブフーの包丁	×	○	×	×	6～19F/21～39F 41～59F/61～84F
三日月刀	×	○	×	○	1～98F ※2

盾

落:★☆☆☆☆
店:★☆☆☆☆
変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
オオカブトの盾	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
けしんの盾	×	×	×	○	99F ※4
しあわせの盾	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
重装の盾	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
地雷ナバリの盾	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
青銅甲の盾	○	×	×	○	1～98F ※1
装甲カブラサライ	○	○	×	○	1～98F ※3
使い捨ての盾	○	○	×	○	1～98F ※1
鉄甲の盾	○	○	×	○	1～98F ※1
ドラゴンシールド	×	○	×	×	6～19F/21～39F 41～59F/61～84F
呪いよけの盾	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
バトルカウンター	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
ハラモチの盾	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
パワーシールド	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
百鬼の盾	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
風魔の盾	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
木甲の盾	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2

※1　20F/40F/60Fでは落ちていない
※2　1～5F/20F/40F/60F/85～98Fでは店で入手できない
※3　1～5F/20F/40F/60Fでは落ちておらず、1～5F/20F/40F/60F/85～98Fでは店で入手できない
※4　9種類の道具のうち、ランダムで2種類手に入る(P.198)

腕輪

落:★☆☆☆☆
店:★☆☆☆☆
変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
あたらずの腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
遠投の腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
回復の腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
混乱よけの腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
たかとびの腕輪	○	×	×	×	1～98F ※1
たれ流しの腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
ちからの腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
通過の腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
痛恨の腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
透視の腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
ドレインよけの腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
ノーコンの腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
呪いよけの腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
爆発の腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
ハラヘラズの腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
ハラヘリの腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
まがりの腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
目ざましの腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
よくみえの腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
弱らずの腕輪	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
ワナ師の腕輪	×	○	×	×	6～19F/21～39F 41～59F/61～84F
んふうの腕輪	×	×	×	○	99F ※4

矢

落:★☆☆☆☆
店:★☆☆☆☆
変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
カランバの矢	×	×	×	○	99F ※4
木の矢	○	○	○	○	1～98F ※1 ※2 ボウヤー
銀の矢	○	○	○	○	1～98F ※1 ※2 ちびタンク
鉄の矢	○	○	○	○	1～98F ※1 ※2 クロスボウヤー コドモ戦車
毒の矢	×	○	×	×	6～19F/21～39F 41～59F/61～84F
とどめの矢	○	○	×	○	1～98F ※3
ふき飛ばしの矢	×	×	×	○	1～98F

食料

落:★☆☆☆☆
店:★☆☆☆☆
変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
大きいおにぎり	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
おにぎり	○	○	○	○	1～98F ※1 ※2 ぴーたん
巨大なおにぎり	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
ブフーのおにぎり	×	×	×	○	99F ※4
まずそうなおにぎり	○	×	×	○	1～98F ※1

草・種

落:★★☆☆☆
店:★★☆☆☆
変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
胃拡張の種	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
胃縮小の種	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
命の草	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
弟切草	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
混乱草	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
しあわせ草	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
睡眠草	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
すばやさ草	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
たかとび草	○	×	×	○	1～98F ※1
ちからの草	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
毒消し草	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
毒草	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
ドラゴン草	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
不幸の種	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
復活草	×	○	×	×	6～19F/21～39F 41～59F/61～84F
めぐすり草	○	×	×	○	1～98F ※1
薬草	○	×	×	○	1～98F ※5
ランザンの草	×	×	×	○	99F ※4

巻物

落:★☆☆☆☆
店:★☆☆☆☆
変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
あかりの巻物	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
大部屋の巻物	○	×	×	○	1～98F ※1
おはらいの巻物	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
くちなしの巻物	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
混乱の巻物	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
識別の巻物	○	○	×	○	1～98F ※1 ※6
自爆の巻物	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
真空斬りの巻物	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
スメラギの巻物	×	×	×	○	99F ※4
聖域の巻物	○	×	×	○	1～98F ※1
ゾワゾワの巻物	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
他人回復の巻物	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
地の恵みの巻物	○	○	×	○	1～98F ※3
壺増大の巻物	○	○	×	○	1～98F ※3
天の恵みの巻物	○	○	×	○	1～98F ※3
ねだやしの巻物	×	○	×	×	6～19F/21～39F 41～49F
倍速の巻物	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
白紙の巻物	○	×	×	○	1～98F ※1
バクスイの巻物	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
パワーアップの巻物	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
ひきよせの巻物	○	×	×	○	1～98F ※1
拾えずの巻物	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
不発の巻物	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
へっぴりごしの巻物	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
メッキの巻物	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
もちかえりの巻物	○	×	×	×	20F/40F/60F
モンスターの巻物	○	×	×	×	36～39F/41～59F 61～98F
ワナけしの巻物	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
ワナの巻物	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2

杖

落:★☆☆☆☆
店:★☆☆☆☆
変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
イカリの杖	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
痛み分けの杖	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
一時しのぎの杖	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
かなしばりの杖	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
からぶりの杖	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
クオーターの杖	×	×	○	×	パオパ王ーン
ころばぬ先の杖	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
しあわせの杖	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
テンジンの杖	×	×	×	○	99F ※4
透明の杖	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
とびつきの杖	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
トンネルの杖	○	×	×	○	1～98F ※1
倍速の杖	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
場所がえの杖	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
ひきよせの杖	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
封印の杖	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
ふき飛ばしの杖	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
不幸の杖	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
変化の杖	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
まどうの杖	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
身がわりの杖	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2

壺

落:★☆☆☆☆
店:★☆☆☆☆
変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
回復の壺	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
ギメンシャの壺	×	×	×	○	99F ※4
吸収の壺	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
強化の壺	×	○	×	×	6～19F/36～39F 41～59F/61～84F
空間移動の壺	○	×	×	×	1～98F ※1
合成の壺	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
識別の壺	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
弱化の壺	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
祝福の壺	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
大砲の壺	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
閉じ込めの壺	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
呪いの壺	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
変化の壺	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
保存の壺	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2
水がめ	○	○	×	○	1～98F ※1 ※2

※1 20F/40F/60Fでは落ちていない
※2 1～5F/20F/40F/60F/85～98Fでは店で入手できない
※3 1～5F/20F/40F/60Fでは落ちておらず、1～5F/20F/40F/60F/85～98Fでは、店で入手できない
※4 9種類の道具のうち、ランダムで2種類手に入る(P.198)
※5 1～19F/21～29Fに落ちている。20F/40F/60Fでは落ちていない
※6 1～5F/20F/40F/50～98Fでは店で入手できない

ワナ一覧

	イカリ	大型地雷	落し穴	回転板	カゲぬい	木の矢	空腹	警報	転び石	サビ	召喚	地雷	睡眠ガス	装備はずし	鉄の矢	デロデロ	毒矢	鈍足	呪い	バネ	丸太	落石
1~2F	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—
3~5F	—	—	—	○	—	—	○	—	○	—	—	○	—	—	—	—	—	○	—	○	○	—
6~9F	—	—	—	—	○	—	○	—	—	—	—	○	—	○	—	—	—	○	○	○	○	—
10~14F	—	—	—	—	○	○	○	—	—	—	—	○	—	○	—	○	—	○	○	○	—	—
15~19F	—	—	—	○	○	—	—	—	○	—	○	—	○	○	—	—	—	○	○	○	—	—
20~24F	—	—	—	○	—	—	—	○	○	—	○	—	○	○	—	—	—	○	—	○	—	—
25~29F	—	—	—	—	○	—	—	○	○	—	○	—	○	○	—	—	—	○	○	—	—	—
30~35F	—	—	—	—	○	—	—	○	○	○	—	—	○	○	—	—	—	○	○	○	—	—
36~39F	—	—	○	○	○	—	—	○	—	○	—	—	—	○	—	—	○	—	○	○	—	—
40~49F	—	—	○	○	○	—	—	○	○	○	—	—	—	○	—	—	—	—	○	○	—	—
50~59F	—	○	—	○	—	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	○	—	○	—	—
60~69F	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
70~74F	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	○	○	—	○	—	○	—	○	—	○
75~84F	—	—	—	○	—	—	—	—	○	—	○	—	○	○	—	—	—	○	—	○	—	○
85~89F	○	—	—	○	○	—	—	—	○	—	○	—	—	○	—	—	—	○	○	○	—	—
90~98F	○	—	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	○	○	—	—	—	○	—	○	—	—

ごほうびに備わる特殊効果

フロア	武器	盾	腕輪
1~4F	竜、仏、目、ド、月、空、祝福状態、メッキ状態のうち0~1個	腹、バ、地、力、祝福状態、メッキ状態のうち0~1個	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち0~1個
5~9F	竜、仏、目、ド、月、空、回、貫、メッキ状態のうち1個	竜、腹、バ、地、力、メッキ状態のうち1個	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち1個
10~14F	竜、仏、目、ド、月、空、回、貫、メッキ状態のうち1~2個	竜、腹、バ、地、力、メッキ状態のうち1~2個	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち1個
15~29F	竜、仏、目、ド、月、空、回、貫、メッキ状態のうち2個	竜、腹、バ、地、力、メッキ状態のうち2個	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち2個
30~44F	竜、捨、会、仏、三、目、ド、肉、月、空、掘、掘(金)、回、罠、ス、吸、如、貫、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち2~3個	金、竜、捨、腹、バ、重、見、地、ト、プ、ガ、悟、幸、払、力、山、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち2~3個	外、遠、回、混、飛、垂、力、通、痛、見、ド、ノ、払、爆、悟、重、覚、曲、目、健、避、呪い状態、祝福状態のうち2個
45~59F	竜、捨、会、仏、三、目、ド、肉、月、空、掘、掘(金)、回、罠、ス、吸、如、貫、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち3~4個	金、竜、捨、腹、バ、重、見、地、ト、プ、ガ、悟、幸、払、力、山、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち2~3個	外、遠、回、混、飛、垂、力、通、痛、見、ド、ノ、払、爆、悟、重、覚、曲、目、健、避、呪い状態、祝福状態のうち2個
60~74F	竜、会、仏、三、目、ド、月、空、掘(金)、回、ス、如、貫、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち3~4個	金、竜、腹、バ、重、見、地、ト、プ、ガ、悟、幸、払、力、山、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち3~4個	外、遠、回、混、飛、垂、力、通、痛、見、ド、ノ、払、爆、悟、重、覚、曲、目、健、避、呪い状態、祝福状態のうち3個
75~89F	竜、会、仏、三、目、ド、月、空、掘(金)、回、ス、如、貫、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち4~5個	金、竜、腹、バ、重、見、地、ト、プ、ガ、悟、幸、払、力、山、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち4~5個	外、遠、回、混、飛、垂、力、通、痛、見、ド、ノ、払、爆、悟、重、覚、曲、目、健、避、呪い状態、祝福状態のうち3~4個
90~98F	必、三、混、セ、印枠2倍のうち1個	避、印枠2倍のうち1個	会

第三部

風来探求編

【ふうらいたんきゅうへん】

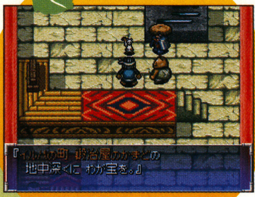
いまだ見ぬ
財宝求めて
みぎひだり
風来探求
まだまだ続く

第三部 フローチャート

鍛冶屋のかまど (P.150) → マムルのほら穴 (P.164) → 遺跡の奥底 (P.176) → オババの家の隠し穴 (P.190)

仲間加入

鍛冶屋のかまど



初回クリア／最深階	道具持ちこみ
99F/99F	可能
ギタン持ちこみ	**仲間**
可能	入れる
訓練	**初期道具**
反映される	おにぎり

ペケジが見つけた紙切れには財宝の隠し場所が記されていた。シレンは財宝を求めて、鍛冶屋のかまどに挑戦するのだった。

鍛冶屋に何度も足を運ぼう

鍛冶屋のかまどを冒険するには、マーモを仲間にすることが必要だ(P.22)。そして、ジャハンナムの扉をクリアした状態で、仲間を連れていかずに鍛冶屋を利用すると、ペケジが現れて鍛冶屋のかまどに財宝が隠されていることがわかる。そのあとに鍛冶屋のかまどに近づけば、冒険できるようになるのだ。ちなみに、鍛冶屋のかまどは1Fから強力なモンスターが出現するため、かなり強化された武器や盾のほか、杖や巻物などがないとさきに進むのは難しい。第二部のあいだにイベントを発生させることは可能だが、準備を整えやすい第三部クリア後に挑戦したほうがフロアを降りていきやすい。

ダンジョン挑戦までの流れ

❶マーモを仲間にする(P.22)
❷ジャハンナムの扉をクリアする
❸仲間を連れずに鍛冶屋へ行き、施設を利用する

←鍛冶屋のかまどに隠された財宝の存在に、シレンの仲間達も興味津々。好きな仲間を連れていこう。

ウチのじいさんがここを封印したらしいんです

しっかりと準備を整えてから挑戦

99Fに隠されているラセン風魔の盾を入手することが目的となる鍛冶屋のかまど。99Fまでの道のりは長いので、事前の準備を整えてから挑戦したい。武器と盾は強さを45以上に強化したものを装備していくと安心だ。それらを失ったときに備えて複数用意しておくといい。また、武器には「仏」「ド」、盾には「腹」「地」「竜」といった印を備えておき、腕輪は好みにもよるが「見」の印がオススメ。また、最初から強いモンスターが出現するので、装備品だけではなく、杖や巻物、壺なども忘れずに持っていくこと。

マーモの ワンポイントアドバイス

鍛冶屋のかまどは、ラセン風魔の盾以外にも貴重な道具が売られていることがあるよ。でも、買うためには最低でも30Fくらいまで進まないとダメなんだ。売っているフロアまで降りられたら、混沌の斧、如意棒、見切りの盾、みかわしの盾とかを買っておきたいね。ただし、貴重な武器や盾は値段が高いから、冒険に行くときはギタンを多めに持ちこんでおくといいよ!　それじゃ、マーモリー・シュッパーツ!

01F～09F 離れた位置からの攻撃に注意

1～5Fでは、出現する6系統のモンスターのうち、離れた位置から攻撃してくるボウヤー、クロスボウヤー、デブータに注意したい。シレンのHPが少ないと近づくまえに倒される危険があるので、これらのモンスターとは矢や杖などを使って戦うといい。なお、透視の腕輪や「見」の印がついた腕輪を外して通路を進む場合は、2～3歩移動するたびに矢を撃って、通路の先にモンスターがいないことを確認するくらい、慎重に行動していこう。

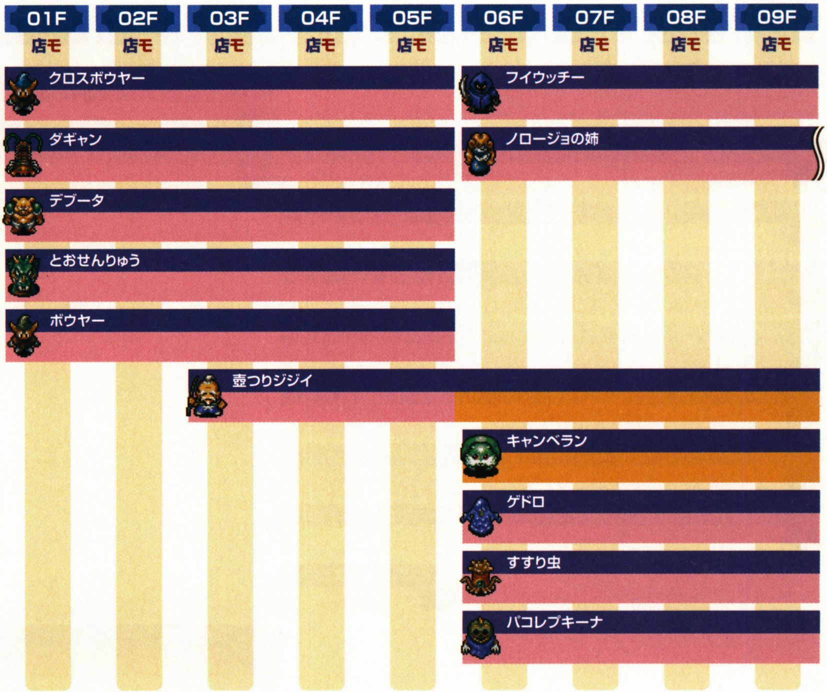
⬅1Fからモンスターハウスの場合もある。訓練でLvを10程度に上げていても油断は禁物だ。

01F～09F 特技を封印してから戦おう

6～9Fに出現するのは、道具に呪いをかけるノロージョの姉や、ちからを下げるすすり虫などのモンスター。戦うときは封印の杖でさきに特技を封印しておきたいが、封印するまえに特技を使われたときに備えて、おはらいの巻物や毒消し草を持っておきたい。道具が尽きてシレンのステータスが下がり、状況が立て直せないようなら、無理せずイルパの町に戻るのも手だ。

⬅キャンベランに盗まれた道具がほかのモンスターに当たって、なくなるということもありえる。

モンスター分布図



10F〜19F 大ダメージを受けやすいフロア

10〜15Fでは、タウロスやドラゴンが出現する。特に痛恨の一撃で大ダメージを受ける可能性が高いタウロスと戦うときは、シレンのHPをこまめに回復すること。13F以降になるとドラゴンの出現率が高くなることに加え、14〜15Fにはタウロス系Lv2のミノタウロスが出現するようになる。タウロスより攻撃力が高いので、矢を使って離れた位置から攻撃し、近づかれるまえに少しでもダメージを与えてHPを減らしておくといい。

コクワガッター

HP 45

ヒャクメ

HP 40

シレンの移動を邪魔する特技をもつコクワガッターやヒャクメは、ミノタウロスやドラゴンから逃げるときに出会うとやっかいだ。

10F〜19F 行動速度の違いに惑わされないこと

16〜20Fまでは死神、隊長アリ、コドモ戦車が出現し、19F以降はそれに鬼面岩石が加わる。死神とコドモ戦車は倍速1回攻撃なので、封印の杖で等速にするか、すばやさ草を飲んでシレンの速度を上げて対抗するといい。壁の中も移動できる死神は、簡単に近づかれてしまうので1ターンずつの行動を慎重に。ちなみに鬼面岩石は近づかない限り動かないので後回しにしても大丈夫だ。

←毒草を持っているならモンスターに投げよう。当たれば行動速度と攻撃力を下げることができる。

20F〜29F セルアーマーと戦う位置に注意

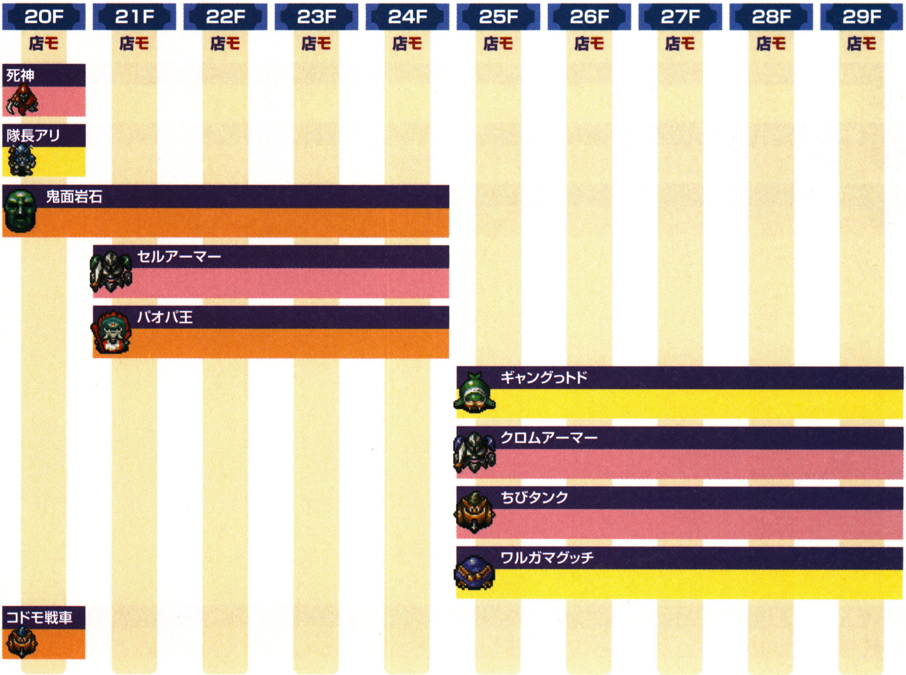
19Fから引き続き、24Fまで鬼面岩石が出現する。そして、21〜24Fにはセルアーマーとパオパ王が出現。その3種類しか出現しないので、ほかのフロアよりも戦いやすいはずだが、セルアーマーと戦うときは注意が必要だ。シレンが持つ道具を弾き飛ばすので、ここで武器や盾が弾かれ、背後のモンスターに当たって失われると一気につらくなる。そのため、壁を背にするか、背後にモンスターがいないことを確認して戦おう。

⬅壁を背にして戦うとセルアーマーに弾かれた道具はシレンの足元に落ちる。倒したら拾っておこう。

20F〜29F 道具を失いやすいフロア

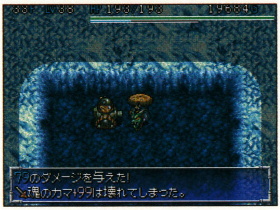
25〜29Fも道具を失う可能性が高いフロアだ。クロムアーマーによって道具が弾かれるほか、ギャングっトドに道具を盗まれ、ワープされることもある。盗まれた道具を取り戻そうとフロア内を歩き回っていると、倍速1回攻撃のちびタンクと出会う危険性も高まる。盾に「ト」の印が備わっていないならなるべく戦闘はさけたい。階段を見つけたらすぐに降りて、次のフロアに進もう。

⬅ワルガマグッチにギタンを盗まれると、店で道具を買うのが困難になる。探し出して必ず取り戻そう。



30F〜39F　貴重な武器が売られていることも!

30F以降になると、モンスターを睡眠、もしくは混乱状態にする混沌の斧、攻撃したモンスターのHPを1にするうえに与えたダメージだけ武器を強化できる魂のカマ、攻撃すると1マス下がる如意棒といった武器が店で売られている可能性がある。なかでも混沌の斧の特殊効果は頼りになるので、値段は18000Gと高いがぜひ買っておき、この「混」の印を愛用の武器に合成しよう。



←魂のカマの特殊効果は強力だが、強化値が99以上になると壊れてしまう。使いすぎに注意しよう。

30F〜39F　爆発に巻きこまれないように

30F以降は、かすみ仙人、ばくれつウニ、ベアボーグ、オヤジ戦車の4系統が出現する。そのなかでも、ベアボーグとオヤジ戦車は、ほかのモンスターを爆発に巻きこんで倒し、Lvアップしてしまう。これらのモンスターは39Fまで出続けるため、盾に「地」の印が備わっていないとかなり危険。そのため、装備している盾に「地」の印がなく、爆発のダメージを軽減できないなら、40Fまでは戦いよりも次フロアへの移動を優先しよう。

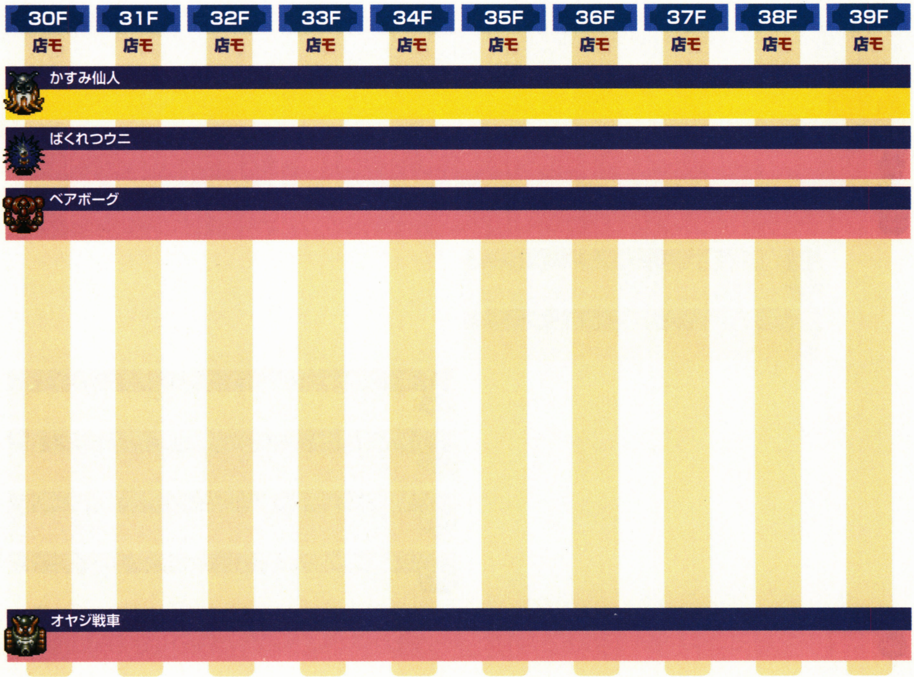
オヤジ戦車

HP 80

ばくれつウニ

HP 120

オヤジ戦車とばくれつウニが同時に出現したときは注意。オヤジ戦車の撃つ砲弾の爆発で、ばくれつウニが誘爆して大ダメージを受けることになる。



40F〜49F 道具は分散させて壺に保存

出現するモンスターが8種類になるため、再び多くの対策が必要になってくるフロア。特にギャンドラーは、装備品の印を消すため、特技を封印するか「ト」が備わった盾でついばまれるのを防ぎたい。ほかにも40〜49Fにはグロバラン、ゴットドファーザ、チタンアーマーといった、道具に被害をおよぼすモンスターが出現する。このため、保存の壺に杖や巻物などを入れて持ち歩くときは、ひとつの壺にまとめて入れずに分散させること。こうしておけば、もし壺のどれかを失ったとしても、被害が少なくてすむ。

また、タベラレルーが出現するので、モンスターのLvアップにも気をつけたい。なかでも、出現率の高いマスターチキンが、グレートチキンになったときはやっかい。HPは10しか増えないが、倍速2回攻撃になり、受けるダメージが一気に増えてしまう。グレートチキンの姿を発見したら、近づかれるまえに封印の杖や毒草で速度を等速にしてから戦おう。なお、ほかにも攻撃力が高いチェインヘッドが出現するので、戦闘後はHPをしっかりと回復すること。

⬅ギャンドラーに装備中の盾をついばまれたら、攻撃するまえにほかの盾を装備するのを忘れないこと。

➡マスターチキンから経験値を獲得するには、残りHPが16以上ある状態から一気に倒す必要がある。

⬅ゴットドファーザは、道具を盗むうえに攻撃すると分裂する。部屋の中で戦うと囲まれる危険がある。

	40F	41F	42F	43F	44F	45F	46F	47F	48F	49F
	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ
ギャンドラー										
キラーギャザー										
グロバラン										
ゴットドファーザ										
タベラレルー										
チェインヘッド										
チタンアーマー										
マスターチキン										

50F~59F 強化値が下がるまえに次のフロアへ

50~59Fは、武器や盾の強化値が下がりやすいフロア。サビのワナが設置されている可能性があるうえに、武器や盾の強化値を3も下げるオドロが出現する。さらにオドロは、武器や盾のメッキをはがしたり、メッキ状態でない場合は合成でつけた印を消すこともある。運悪く近づかれてしまったら、必ず混乱や目つぶし、封印などを利用し、オドロの特技を封じてから戦うようにしたい。

←オドロは通常攻撃を一切行わないので、ほかのモンスターがいないなら装備を外して戦うのも手だ。

50F~59F 15マス先でも要注意

50~59Fにはタベラレルーが出現せず、モンスターのLvアップは起こりにくい。だが、はじめからグレートチキンが出現するため、倍速2回攻撃への対策が必要になる。また、シレンやモンスターを15マス先まで投げ飛ばすノコギガッターにも気をつけたいところ。離れた位置にいるグレートチキンがシレンの隣に飛んで来たり、逆にシレンがグレートチキンの隣に投げられる危険がある。ほかのモンスターと同時に出現したら、さきにノコギガッターを倒そう。

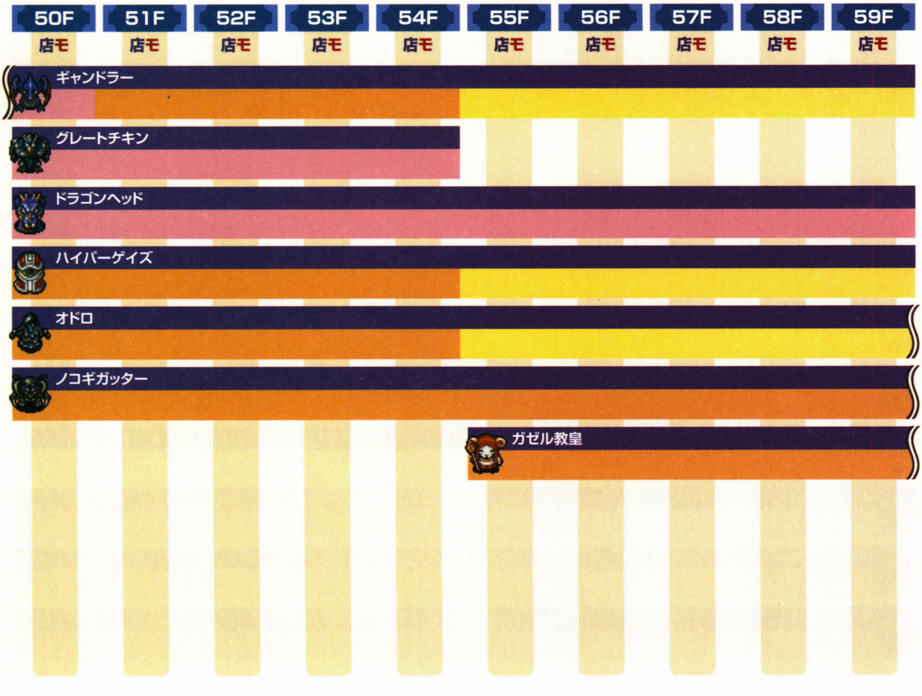
ハイパーゲイズ

HP 100

グレートチキン

HP 90

封印状態にしておきたいハイパーゲイズとグレートチキン。特にゲイズ系の催眠は、シレンの行動を操作されるので、放っておくとやっかいだ。



60F～69F イカリ状態のモンスターに注意

60～69Fにはデビルカンガルーが出現する。それの特技により、ほかのモンスターがイカリ状態になっていて、速度が1段階上がっていることが多い。イカリ状態のときのモンスターは必ず特技を使うので、あらかじめ特技を封印しておくといい。特にノロージョの母の特技は、一度に3つの道具を呪うため、特技を連続で使われると、ほとんどの持ち物が使い物にならなくなる。1体でも怖い相手なので、複数のノロージョの母と戦うのは絶対にさけること。

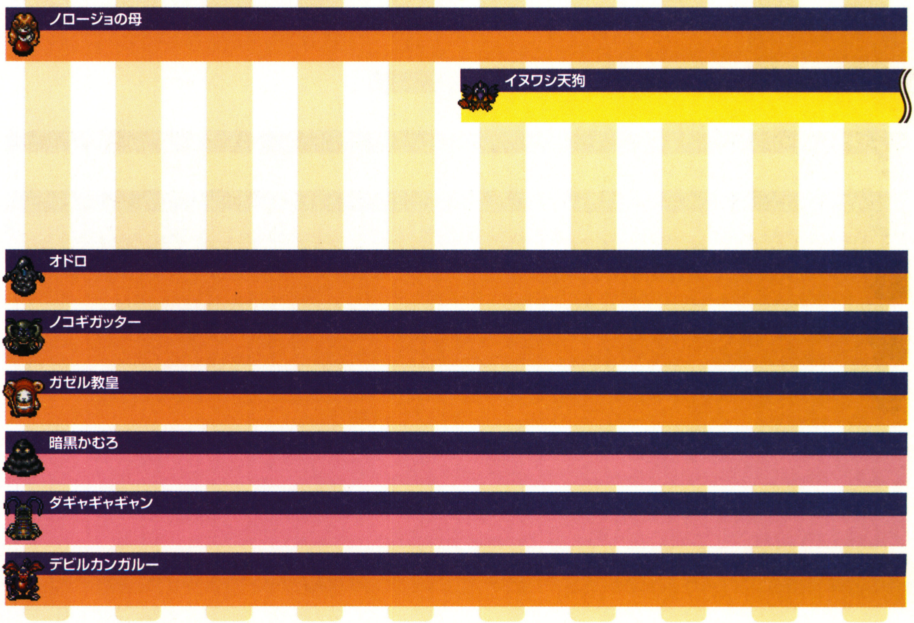
なお、イカリ状態になっているモンスターは、攻撃力が2倍になる。ノロージョの母などの特技を封印した場合は通常攻撃によってある程度のダメージを受けることを覚悟しよう。特にイカリ状態のダギャギャギャンからは装備中の盾に50前後の強さがあっても、30程度のダメージを受けてしまうため、戦闘後は必ずHPを回復しておこう。なお、デビルカンガルーが、同じモンスターに重ねて特技を使うと、倍速2回攻撃で行動するようになり、より手強くなる。デビルカンガルーは部屋から出てこないので、ほかのモンスターを通路におびき寄せて戦おう。

⬅装備で特技の対策ができているなら、あえて封印せずに戦うことで一切ダメージを受けずにすむ。

➡65F以降、イカリ状態なのに持っている特技を使わないモンスターは、イヌワシ天狗である。

⬅イカリ状態のノコギガッターが2体以上いると、2体のあいだで投げ飛ばされ続ける危険が。

60F	61F	62F	63F	64F	65F	66F	67F	68F	69F
店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ



- ノロージョの母（60F～69F）
- イヌワシ天狗（65F～69F）
- オドロ（60F～69F）
- ノコギガッター（60F～69F）
- ガゼル教皇（60F～69F）
- 暗黒かむろ（60F～69F）
- ダギャギャギャン（60F～69F）
- デビルカンガルー（60F～69F）

70F〜79F　みかわしの盾を買っておこう

70F以降は、店でさまざまな盾が売られるようになる。なかでも注目の商品は、みかわしの盾。「避」の印の効果で、ボウヤーなどが撃った矢や、ひまガッパ系に投げられた道具もさけられるようになるため、遠距離攻撃を得意とするモンスターとの戦いがとても楽になる。ただし、限界まで強化しても強さは6にしかならないので、イルパの町に持ち帰り、合成用の素材として利用しよう。

←装備中の盾に「避」の印が備わっていても、砲弾や魔法、炎はさけられないということを忘れずに。

70F〜79F　HP の多いモンスターが出現

70〜79Fでは、ギガヘッドとメガタウロスが出現しやすくなる。どちらもHPが多く、ほかのモンスターより倒すのに時間がかかってしまう。手こずるとほかのモンスターが現れやすいため、持っている杖や巻物は惜しみなく使い、すばやく倒すことを心がけよう。特にメガタウロスは、痛恨の一撃で大ダメージを受ける可能性が高い相手。使えそうな杖や巻物がないなら、近づかれるまえに矢で少しでもダメージを与えておこう。

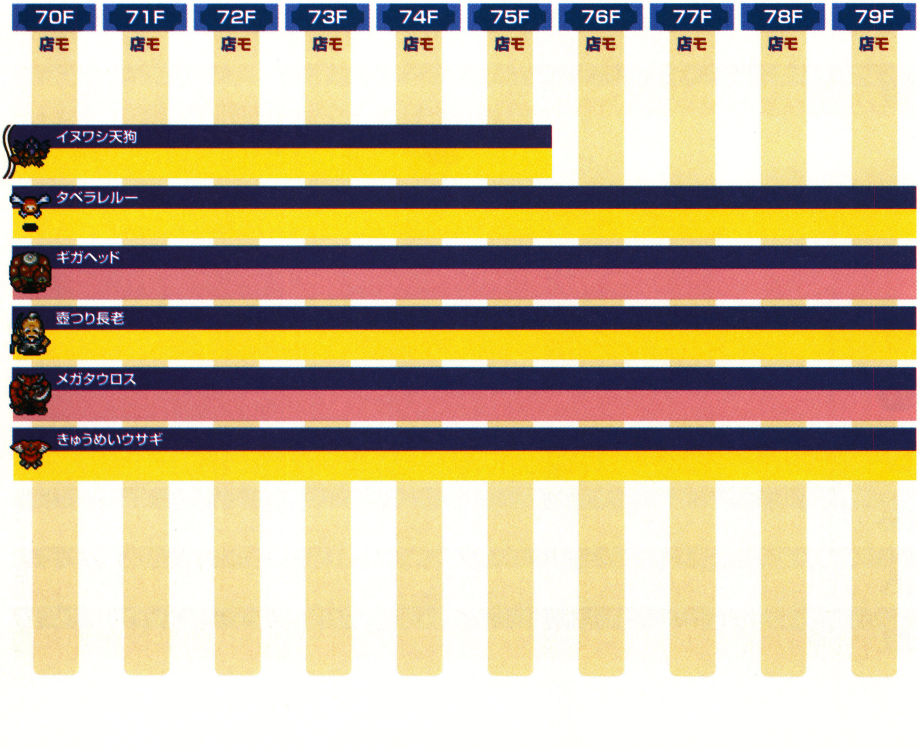
きゅうめいウサギ

HP 90

タベラレルー

HP 6

ほかのモンスターの手助けをするきゅうめいウサギとタベラレルー。特にワープしてHPを回復させてしまうきゅうめいウサギは、さきに倒そう。



80～89F マムルの剣と盾を買うチャンス

80F以降に出現する店では、マムルの剣、マムルの盾、プリズムの盾などが売られるようになる。マムルの剣と盾は、合成の数が10もあり、多くの印を備えられるうえに、強化の限界が99。どちらも初期の強さが低いために強化していないと使いにくいが、しっかり鍛えれば頼りになる武器と盾だといえる。ただし、マムルの剣とマムルの盾は値段が高く、両方を買うには合計で最低33000Gが必要。一方、プリズムの盾には多くのモンスターの特技を10ダメージにする特殊効果がある。矢や魔法弾などは防げないが、道具を盗まれたり弾き飛ばされたりを防ぐので、合成用としてぜひ買っておきたい。ちなみに、値段はだいたい7500Gとなっている。

なお、80F以降では貴重な武器と盾が手に入るが、その分、スカイドラゴンやヘルギャザーといった手強いモンスターも出現する。そのうえ、40～49Fに出現していたグロバランや、70Fから引き続きタベラレルーときゅうめいウサギも出現。通路上で1対1で戦うのが基本だが、きゅうめいウサギがワープしてきたら戦わずに逃げるのも手だ。

⬅マムルの剣とマムルの盾を組み合わせて装備すれば、ワナにかからなくなる特殊効果が発動する。

➡プリズムの盾なら、シレンの道具を投げるというグロバランの特技も、10ダメージに変えられる。

⬅ドラゴン系の炎は、残念ながらプリズムの盾でダメージを軽減することはできないので気をつけよう。

迷宮の巻 鍛冶屋のかまど

90F〜99F 階段をはやく見つけよう

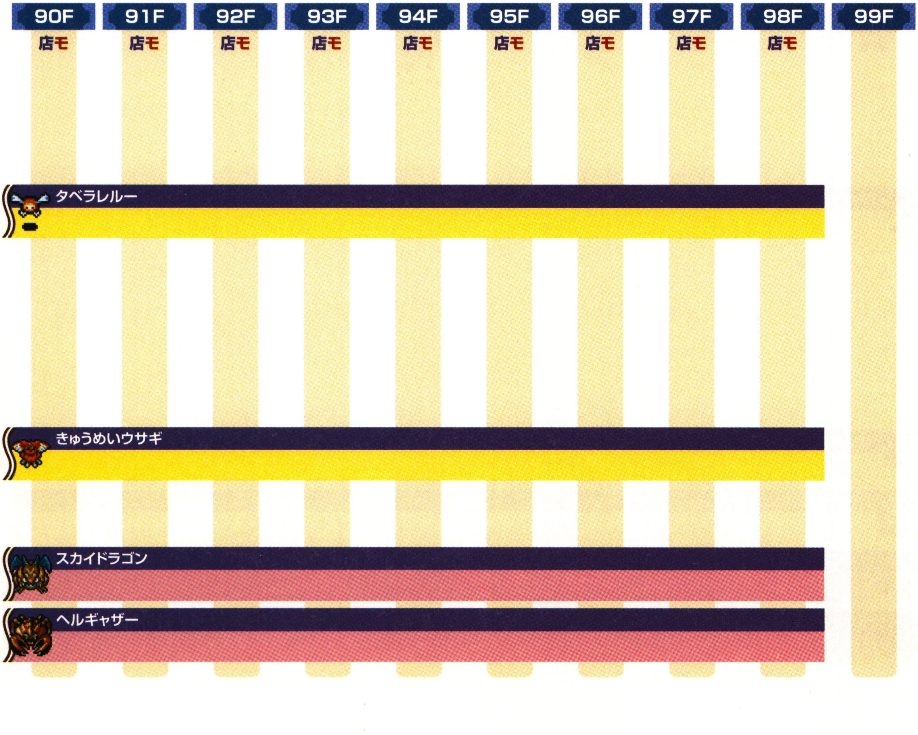
90〜98Fでは、グロバランが出現しなくなるので、道具を失う可能性は減る。しかし、炎のブレスが強力なスカイドラゴンが引き続き出現するため、油断は禁物だ。盾に「竜」の印がついていれば炎のダメージを半減できるが、シレンのHPが100以下なら繰り返し攻撃されると危険だ。また、もしシレンのLvが高くても、スカイドラゴンのHPが125ということもあり、2体以上を同時に相手にするのは厳しい。したがって、倒さずにやりすごしていくのが安全。混乱草や睡眠草を持ちこんでいるなら、出し惜しみせずに使っていくこと。スカイドラゴンがLvアップしたアークドラゴンも同様で、階段を見つけたらすぐに降りてさきに進みたい。ただし、ヘルギャザーは杖や巻物が効かないためにやり過ごせないので、近づかれたら通常攻撃できちんと倒していこう。

ここまでたどり着けば、ラセン風魔の盾が置かれている99Fまであと少し。強さが30もあるラセン風魔の盾は、今後の冒険で役立つこと間違いなしだ。なお、ラセン風魔の盾は、このダンジョンの99Fにたどり着くたびに何度でも手に入る。

⬅大部屋のモンスターハウスのときは、バクスイの巻物を読んでから、すぐに階段を目指して動こう。

➡スカイドラゴンの吐く炎は、ほかのモンスターをすり抜けて、必ずシレンに当たるのでやっかいだ。

⬅炎は、店のなかにいても安心できないうえに、聖域の巻物も効かない。安全な場所はないのだ。



道具一覧

武器

落：――
店：★☆☆☆☆
変：――

アイテム名	落	店	モ	変	対象
混沌の斧	×	○	×	×	30～79F
セルアーマーの剣	×	×	○	×	セルアーマー系
魂のカマ	×	○	×	×	30～79F
如意棒	×	○	×	×	30～79F
マムルの剣	×	○	×	×	80～98F
ミノタウロスの斧	×	○	○	×	80～98F ミノタウロス

盾

落：――
店：★☆☆☆☆
変：――

アイテム名	落	店	モ	変	対象
サトリの盾	×	○	×	×	70～98F
青銅甲の盾	×	○	×	×	70～98F
装甲カブラサライ	×	○	×	×	70～98F
鉄甲の盾	×	○	×	×	70～98F
ドラゴンシールド	×	○	×	×	70～98F
呪いよけの盾	×	○	×	×	70～98F
バトルカウンター	×	○	×	×	70～98F
はねかえしの盾	×	○	×	×	70～98F
ハラモチの盾	×	○	×	×	70～98F
百鬼の盾	×	○	×	×	70～98F
プリズムの盾	×	○	×	×	80～98F
マムルの盾	×	○	×	×	80～98F
みかわしの盾	×	○	×	×	70～98F
見切りの盾	×	○	×	×	1～29F/70～98F
木甲の盾	×	○	×	×	70～98F
やまびこの盾	×	○	×	×	1～29F/70～98F

腕輪

落：――
店：★☆☆☆☆
変：――

アイテム名	落	店	モ	変	対象
あたらずの腕輪	×	○	×	×	60～89F
金の腕輪	×	○	×	×	60～89F
たれ流しの腕輪	×	○	×	×	60～89F
痛恨の腕輪	×	○	×	×	60～89F
まがりの腕輪	×	○	×	×	60～89F

矢

落：――
店：――
変：――

アイテム名	落	店	モ	変	対象
木の矢	×	×	○	×	ボウヤー
銀の矢	×	×	○	×	ちびタンク
鉄の矢	×	×	○	×	クロスボウヤー コドモ戦車

食料

落：――
店：★☆☆☆☆
変：――

アイテム名	落	店	モ	変	対象
おにぎり	×	○	×	×	1～29F/40～79F

草・種

落：★★★★★
店：★★★★☆
変：★★★★☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
胃拡張の種	×	×	×	○	1～98F
胃縮小の種	×	×	×	○	1～98F
命の草	×	○	×	○	1～98F
弟切草	×	○	×	×	1～98F
混乱草	×	×	×	○	1～98F
雑草	○	×	×	○	1～98F
睡眠草	×	×	×	○	1～98F
すばやさ草	×	×	×	○	1～98F
毒消し草	×	×	×	○	1～98F
毒草	○	○	×	○	1～98F
ドラゴン草	×	×	×	○	1～98F
不幸の種	×	×	×	○	1～98F
めぐすり草	×	×	×	○	1～98F
薬草	×	○	×	×	1～98F

杖

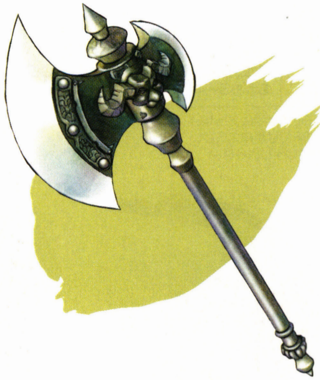
落：★☆☆☆☆
店：――
変：――

アイテム名	落	店	モ	変	対象
草うけの杖	○	×	×	×	10～59F
草なげの杖	○	×	×	×	10～59F

壺

落：――
店：★☆☆☆☆
変：――

アイテム名	落	店	モ	変	対象
強化の壺	×	○	×	×	1～29F
弱化の壺	×	○	×	×	1～29F



ワナ一覧

	イカリ	大型地雷	落し穴	回転板	カゲぬい	木の矢	空腹	警報	転び石	サビ	召喚	地雷	睡眠ガス	装備はずし	鉄の矢	デロデロ	毒矢	鈍足	呪い	バネ	丸太	落石
1~4F	○	—	—	○	○	—	—	○	—	—	○	—	—	—	○	—	○	○	○	—	—	—
5~9F	○	—	—	○	○	—	—	○	—	○	○	—	—	—	—	—	○	○	○	—	—	—
10~14F	○	—	—	○	○	—	—	○	—	—	○	—	—	—	○	—	○	○	○	—	—	—
15~19F	○	—	—	○	○	—	—	○	—	○	○	—	—	—	—	—	○	○	○	—	—	—
20F	○	—	—	○	○	—	—	○	—	—	○	—	—	—	○	—	○	○	○	—	—	—
21~29F	○	—	—	○	○	—	—	○	—	○	○	—	—	—	—	—	○	○	○	—	—	—
30~39F	○	—	—	○	○	—	—	○	—	—	○	—	—	—	○	—	—	○	○	—	—	—
40~59F	○	—	—	○	○	—	—	○	—	○	○	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—
60~69F	○	—	—	○	○	—	—	○	—	—	○	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—
70~79F	○	—	—	○	○	—	—	○	—	○	○	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—
80~89F	○	—	—	○	○	—	—	○	—	—	○	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—
90~98F	○	—	—	○	○	—	—	○	—	○	○	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—

ごほうびに備わる特殊効果

フロア	武器	盾	腕輪
1~4F	—	—	—
5~9F	—	—	—
10~29F	—	竜、腹、バ、地、力、メッキ状態のうち1個	—
30~49F	竜、捨、会、仏、目、ド、肉、月、空、掘、掘(金)、回、罠、ス、吸、如、貫、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち2~4個	—	—
50~84F	竜、捨、会、仏、目、ド、肉、月、空、掘、掘(金)、回、罠、ス、吸、如、貫、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち3個	金、竜、捨、腹、バ、重、見、地、ト、プ、ガ、悟、幸、払、力、山、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち3個 ※1	外、遠、回、混、飛、垂、力、通、痛、見、ド、ノ、払、爆、悟、重、覚、曲、目、健、避、呪い状態、祝福状態のうち2~3個 ※2
85~98F	竜、捨、会、仏、目、ド、肉、月、空、掘、掘(金)、回、罠、ス、吸、如、貫、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち3~4個	金、竜、捨、腹、バ、重、見、地、ト、プ、ガ、悟、幸、払、力、山、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち3~4個	外、遠、回、混、飛、垂、力、通、痛、見、ド、ノ、払、爆、悟、重、覚、曲、目、健、避、呪い状態、祝福状態のうち3~4個 ※3

※1　50~69Fでは手に入らない
※2　50~59Fでは手に入らない
※3　90F以降は手に入らない

瓦版 第三号

【発行所】
不思議のダンジョン情報局

もののけ手帳 完全制覇への道

不思議のダンジョン情報局がお送りする、瓦版第三号！ 今号は、普通にダンジョンを冒険しているだけでは絶対に出会えないモンスターを大紹介！ 強敵ばかりですが、彼らを倒さないともののけ手帳をコンプリートできません。がんばって挑戦してくださいね！

⬅しあわせの杖や天使の種でモンスターをLvアップさせれば、彼らと出会えるのだ。

初期状態では出現しないモンスター

系統(Lv)	モンスター名
悪魔だんしゃく系(Lv4)	悪魔こうてい
ウルロイド系(Lv2)	ゴリボット
ウルロイド系(Lv4)	ガオタイガー
エーテルデビル系(Lv4)	アストラルデビル
おばけ大根系(Lv3)	ねむり大根
ガイコツまどう系(Lv4)	ガイコツまてん
かっとびイノシシ系(Lv3)	かいめつイノシシ
鬼面武者系(Lv2)	はんにゃ武者
ぼうれい武者系(Lv2)	ぼうれいはんにゃ
ギャザー系(Lv4)	フォールギャザー
ギャドン系(Lv4)	ギャンドロン
きり仙人系(Lv4)	もや仙人
警報バエ系(Lv4)	ちくりバエ
ゴーグラー系(Lv2)	ワースゴーグラー
ゴーグラー系(Lv3)	グレンゴーグラー
ゴーグラー系(Lv4)	アークゴーグラー
コクワガッター系(Lv2)	クーワガッター
コクワガッター系(Lv4)	オオクワガッター
座禅導師系(Lv3)	座禅入道
座禅導師系(Lv4)	座禅神仏
サムライどん系(Lv4)	ダイミョウどん
死の使い系(Lv4)	冥王
ジャンガリガン系(Lv4)	ロボロン

系統(Lv)	モンスター名
じんめん岩系(Lv4)	デビルモアイ
すすり虫系(Lv4)	まるのみ虫
セルアーマー系(Lv4)	メタルアーマー
ダギャン系(Lv4)	ダギャァァァー
チキン系(Lv1)	チキン
ちょうちんフグ系(Lv4)	らんたんフグ
チンタラ系(Lv3)	おおチンタラ
とおせんりゅう系(Lv4)	ふくりゅう
にらみヘビ系(Lv4)	メンチヘビ
ねずみ子分系(Lv4)	ねずみ悪代官
パコレプキン系(Lv4)	パコレプゴッド
はじきコガネ系(Lv2)	ふきとばボタル
ヒツジ神官系(Lv4)	シシ法王
ひまガッパ系(Lv3)	たまらんガッパ
ヒャクメ系(Lv4)	ヒャクメ魔王
オヤジ戦車系(Lv3)	ゴウジョウ戦車
オヤジ戦車系(Lv4)	イッテツ戦車
まどろみ使い系(Lv3)	こんすい導師
まどろみ使い系(Lv4)	ばくすい賢者
ミニマゼルン系(Lv4)	ミニマゼドン
闇かむろ系(Lv4)	冥府かむろ
ワナニン系(Lv4)	ワナカゲ
ワルガマラ系(Lv4)	ワルガマドーン

風来人検定

風来人検定、第三問！ 印を3つ合成できる武器に、こん棒、ドラゴンキラー、百鬼の剣を合成。さて、ついている印は？

■:「金」「ド」「百」　回:「金」「ド」　■:「竜」
■:「金」「竜」　■:「竜」「目」　■:「ド」

前号の答え ■

次号予告

ふたりの仙人様がゲストに登場！

➡P.189

マムルのほら穴

シレンはボーグマムルとともに、彼の言う「オタカラをくれるエライヒト」を探しに、穴の奥地を目指すのだった。

初回クリア／最深階	道具持ちこみ
30F/99F	可能
ギタン持ちこみ	仲間
可能	ボーグマムルのみ
訓練	初期道具
反映される	おにぎり

サイボーグのマムル、登場！

右の条件を満たすとビッグモアイ様が家出する。そのあと一度ダンジョンに入ってからリヒピシの家に戻れば、リヒピシがビッグモアイ様の不在を寂しがるイベントが発生。次にもう一度ダンジョンを冒険してリヒピシの家に戻ると、ビッグモアイ様がいた場所にボーグマムルが現れる。

ボーグマムルの話によると、どうやら彼（?）はオタカラを求めてイルパの町まで来たらしい。シレンは彼の頼みを聞き、家の床に開いた入口から、一緒にマムルのほら穴へ向かうことにする。

ダンジョン挑戦までの流れ

❶トンファンの穴をクリアしている
❷下のふたつのうちどちらかを満たす
●ビッグモアイ様から10個目のごほうびを受け取っている
●奈落の果てをクリアしている
❸リヒピシの家にいるビッグモアイ様に話しかける
❹一度ダンジョンに入ったあとに町へ戻る
❺リヒピシの家からマムルのほら穴へ向かう

シレンサン、ワタシヲエライヒトノトコロヘツレテッテ……！

ボーグマムルを守りながら進む

マムルのほら穴にはボーグマムルを連れて入ることになるが、彼が倒されると強制的に町に戻されてしまうので注意しよう。ただし、一度クリアしてから再挑戦した場合は、ボーグマムルが途中で倒されても冒険を続けられる。また、30Fでジェロニマムルを倒すとマムルの剣が、99Fで再びジェロニマムルを倒すとマムルの盾を入手でき、以降は99Fでジェロニマムルを倒すごとにマムルの剣と盾を交互に手に入れられる。

このダンジョンにはゴースト系と一ツ目系のモンスターが多いので、あらかじめ武器に「仏」や「目」の印を合成しておくと冒険がはかどるはずだ。

コッパの ワンポイントアドバイス

ボーグマムルのやつ、ほしがってる道具を投げてやればLvアップするみたいだ。このダンジョンじゃアイツのHPが0になると町に逆戻りだから、なるべく強くしてやろうぜ。でも、攻撃力や防御力が上がるだけで最大HPは75のままみたいだし、モンスターに攻撃されてボーグマムルが弱ってないか、気を配ってやろうな。それと、20F以降は攻撃力の高い相手が多いから、盾の強さは30以上にしといたほうがいいかも。それにしても、道具を投げられて強くなるなんて、アイツいったいどんな体してんだろう?

01～09F まずは一気に Lv アップ!

マムルのほら穴では、いかにボーグマムルと協力して戦うかが鍵。ボーグマムルのLvはダンジョンを出ても1に戻ることがないため、まずは必要な道具をいくつも持ちこんで一気にLvアップさせよう。あとは、もちかえりの巻物を使って町に戻り、再びダンジョン内で道具を投げてLvアップ……という手順を繰り返せば、シレンの武器や盾が多少弱くても楽に進めるようになる。Lvアップに必要な道具はP.25でチェックしよう。

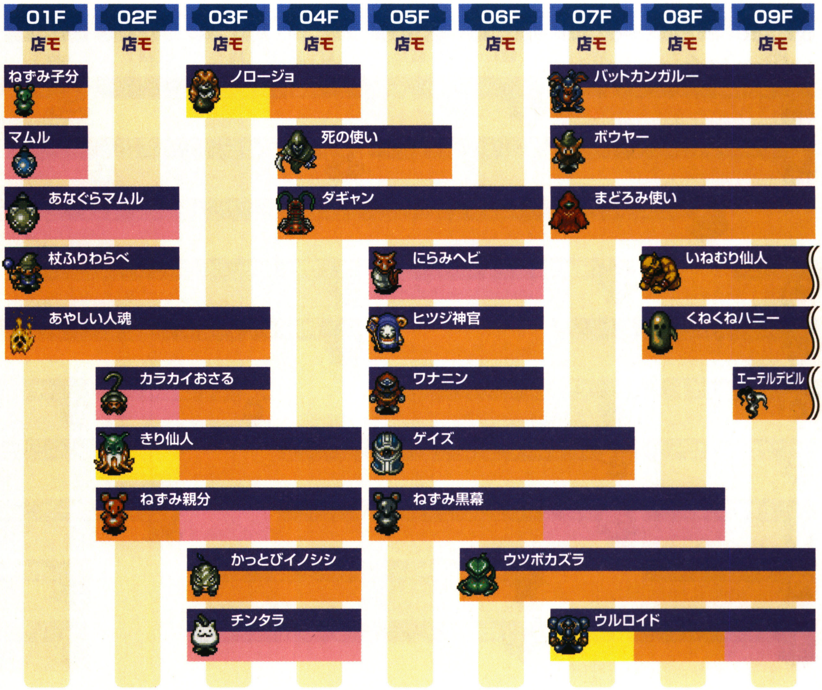
⬅Lv6にするにはギタンが必要。ダンジョン内で探すのは手間なので、保存の壺に入れて持ちこもう。

01～09F クネクネーのおどりで Lv ダウン!

8～12Fに出現するくねくねハニーは、シレンのLvを1下げてくるので、「ド」の印がついた武器で真っ先に倒すこと。また、吸収の壺で特技を奪っておくと、手強いモンスターと出会ったときに便利だ。ちなみに「プ」の印を備えた盾があれば特技を受けても10ダメージに変えられる。ただし、材料のプリズムの盾は遺跡の奥底の81F以降で拾うか、鍛冶屋のかまどの80F以降の店でしか手に入らない。

⬅モンスターをイカリにするバットカンガルーとセットで出現すると、連続でLvを下げられることも。

モンスター分布図



10F〜19F モンスター同士の連携に注意

10〜19Fには、ほかのモンスターをサポートする行動を取るモンスターが多く出現する。たとえば12〜14Fに現れる鬼面武者は、倒されるとぼうれい武者となって復活し、ほかのモンスターに乗り移ることでLvを上げてしまう。13〜16Fに出現する悪魔だんしゃくは、隣にいるモンスターに変身し、そのモンスターの特技を使ってくる。両方ともやっかいな特技なので同時に出会った場合は、杖や壺で封印してから倒すといい。

悪魔だんしゃく

HP 39

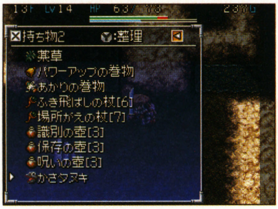
シューベル

HP 28

自身の周囲にLv1のモンスターを呼び出すシューベルが、悪魔だんしゃくとセットで現れた場合、部屋がモンスターだらけになってしまうことも。

10F〜19F 道具に化けるモンスター

11〜20Fで手に入る道具のなかには、かさタヌキが化けているものがある。使おうとすると、すぐ1マス隣にかさタヌキが現れ、さきに必ず攻撃されてしまう。壺の中に入れようとしても出現するので、11〜20Fで道具を手に入れたら、使うまえにまず壺に入れ、本物の道具かどうか見分けておくといい。ただし、かさタヌキは攻撃力が高いため、HPが少ない場合は出現させないように。



⬅かさタヌキが化けている道具を持ったまま次のフロアに移動すると、正体を見破ることができる。

10F	11F	12F	13F	14F	15F	16F	17F	18F	19F
店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ

座禅導師	10F〜12F
シューベル	13F〜17F
妖魔かむろ	18F〜19F
壺つりジジイ	10F〜14F
コクワガッター	15F〜18F
ギャドン	19F
かさタヌキ	11F〜19F
いねむり仙人	10F
鬼面武者	12F〜14F
ワナニンジャ	15F〜18F
ヤギ司祭	19F
くねくねハニー	10F〜12F
隊長アリ	15F〜19F
エーテルデビル	10F〜11F
ヤミウッチー	12F〜14F
にぎり見習い	16F〜17F
ギョロつきヘビ	18F〜19F
クロスボウヤー	10F〜11F
いやしウサギ	12F〜15F
ここと仙人	17F〜19F
とおせんりゅう	10F〜11F
デブーチョ	12F〜15F
パコレプキーナ	17F〜19F
ワラビー	10F〜11F
悪魔だんしゃく	13F〜16F
闇かむろ	18F〜19F
ゴーグラー	10F〜12F
警報バエ	13F〜16F
にぎり変化	18F〜19F

20F～29F ゲドロの特技を防ごう

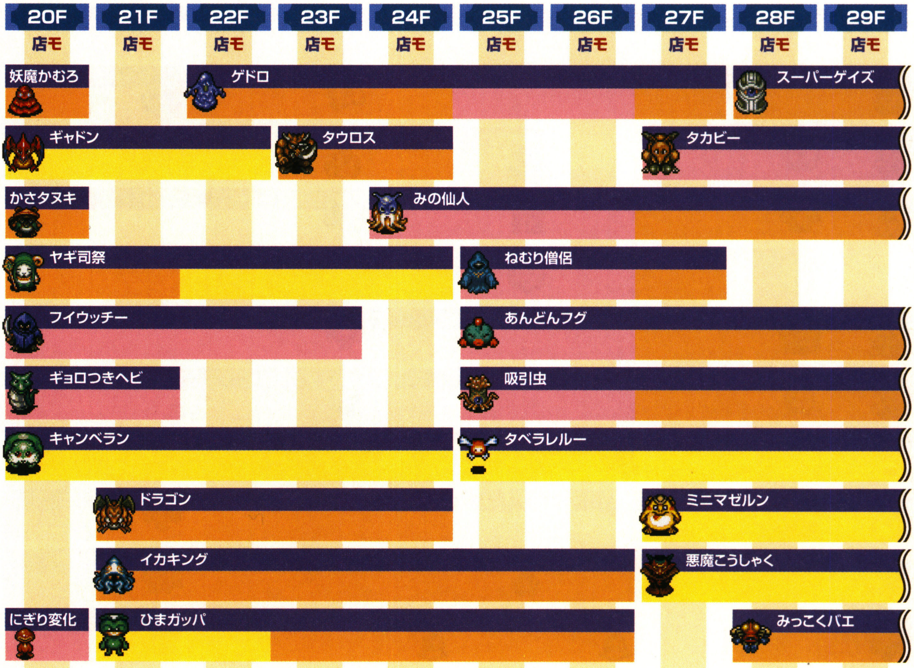
22Fからは武器と盾の強化値を2下げてくるゲドロが出現し始める。強化した武器や盾を守るため、盾にはメッキとなる「金」の印を合成しておきたいところだ。ただし、武器には「金」の印をつけることができないので、あらかじめメッキの巻物を使っておく必要がある。メッキの巻物は奈落の果ての1～98Fに落ちているほか、マムルのほら穴の店で買うこともできるので、手に入れたら、まずは愛用している武器に使っておくといい。

⬅「金」をつけるための素材である木甲の盾は1～98Fで拾えるが、特に1～15Fにある確率が高い。

20F～29F ボーグマムルを守るために

20F以降は、ボーグマムルを倒されないために、モンスターの攻撃はすべてシレンが引き受けるつもりでいたほうがいい。彼は近くにモンスターを見つけると真っ直ぐ向かっていくので、シレンから離れてしまったら、場所がえの杖やひきよせの巻物を使ってモンスターから遠ざけよう。使用すると攻撃をいっさい受けなくなる透明の杖は、店で見つけたら必ず買っておくこと。

⬅召喚スイッチのワナを作動させてしまった場合は、迷わず透明の杖を使ってボーグマムルを守ろう。



対ボス戦 30F

ジェロニマムルとの戦い

ジェロニマムル
HP 500

あると便利な道具

- 封印の杖
- 毒草

30Fで戦うことになる、マムルの英雄ジェロニマムルは、つねに倍速2回攻撃のうえに、攻撃力も非常に高い。強さが30の盾を装備していても40前後のダメージを2連続で受けてしまうため、まずは封印の杖を使ってジェロニマムルの速度を等速にしておきたい。そのうえでさらに毒草を投げれば鈍足にでき、攻撃力も下げられるので非常に有効だ。

ただし、ボーグマムルは一度の攻撃でも倒れてしまうことがあるので、ジェロニマムルを封印したあとは透明の杖を使ってボーグマムルを守ってあげよう。もし持っていない場合は、いっそのことふき飛ばしの杖などでジェロニマムルとの距離を離したうえで、ボーグマムルに一時しのぎの杖やかなしばりの杖を使って動けなくしてしまうといい。

⬅封印の杖は必ず最初のターンに使うこと。ちなみに、吸収の壺を使っても効果がないので注意。

⬅透明の杖はここでも役に立つ。これならボーグマムルが相手からダメージを受けずに攻撃できる。

31F~99F　31F以降の戦い方

ジェロニマムルを倒すと、2回目以降の挑戦で31Fからさきへと進めるようになる。Lvの高いモンスターが多く出現するため、準備を整えてから挑もう。30Fをクリアしたときに手に入るマムルの剣は強化の上限が99もあるので、できる限り強化しておけば攻撃の面でかなり心強いはずだ。

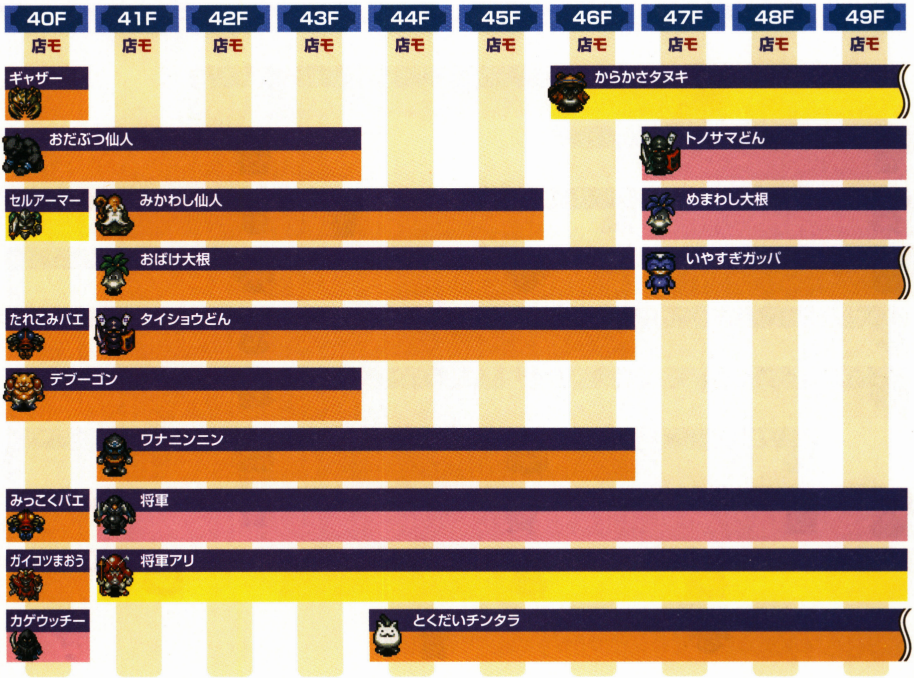
また、33Fから出現するギャングっトドは、シレンの持ち物ひとつを盗んでくる。その対策として、あらかじめ盾に「ト」の印をつけておくといい。素材のトドの盾は、マムルのほら穴の店で買えるほか、26~98Fで変化の壺に道具を入れると、まれにだが入手できることがある。

99Fではジェロニマムルとの再戦が待っているが、ジェロニマムルの強さは以前と変わらないため、30Fのときと同じように封印の杖を使って戦えば問題はない。ちなみに、70~74Fに出現するパオパ王ーンを倒すと手に入るクオーターの杖は、相手のHPを1/4にできるという優れた道具。ジェロニマムルにこれを使えば一気に375のダメージを与えられるので、より少ないターンで倒せるはずだ。

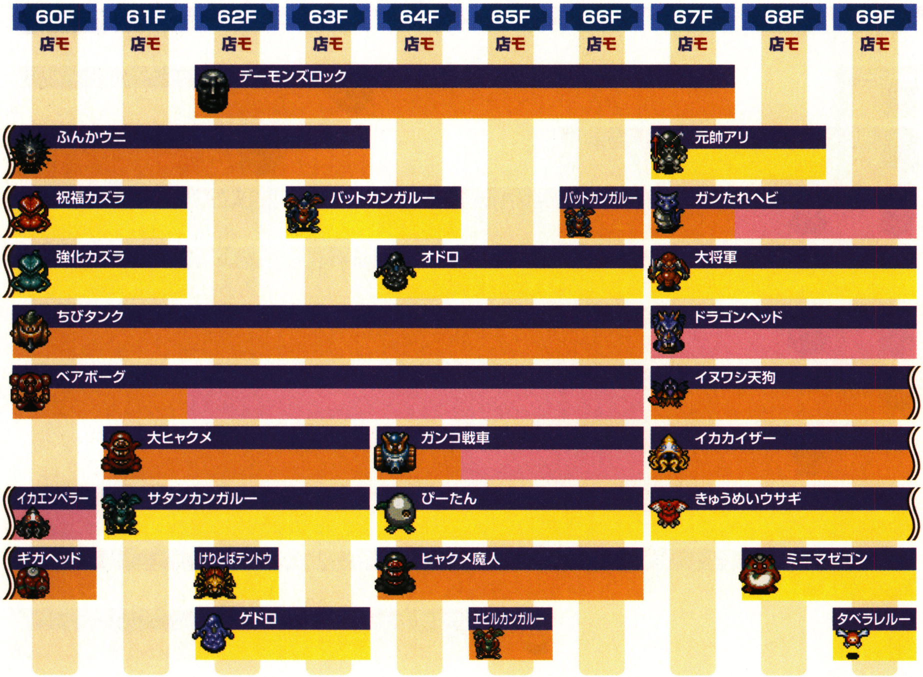
←ギャングっトドは道具を盗むと、ワープで逃げてしまう。そのフロア内にいるので、探して倒そう。

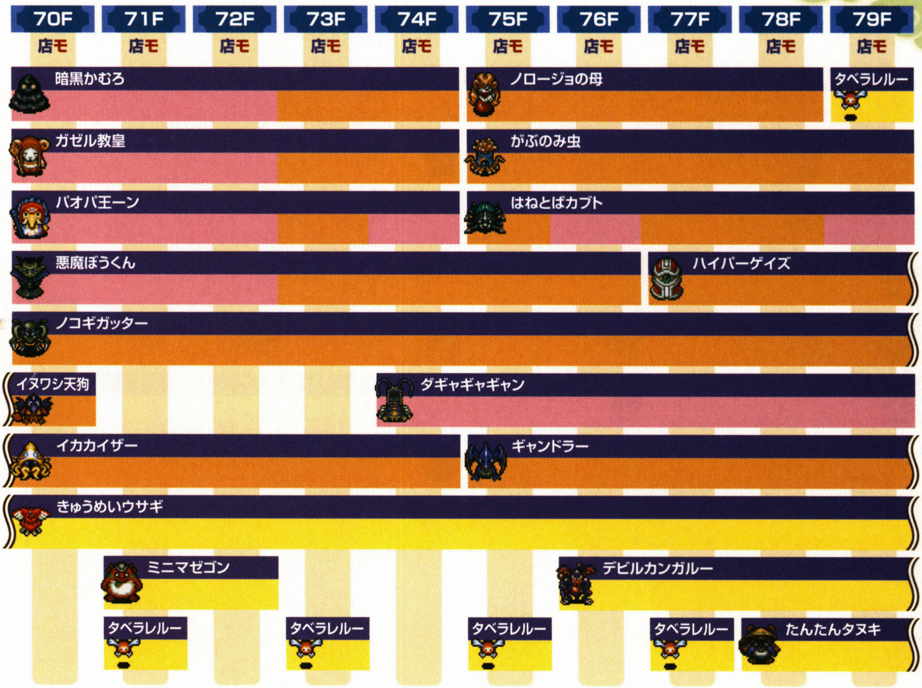
➡パオパ王ーンはシレンのHPを4分の1にする特技を使う。封印の杖か吸収の壺を使って封じておこう。

←99Fでジェロニマムルに勝てば、マムルの盾を入手できる。剣と同じく、強化上限が99もある。

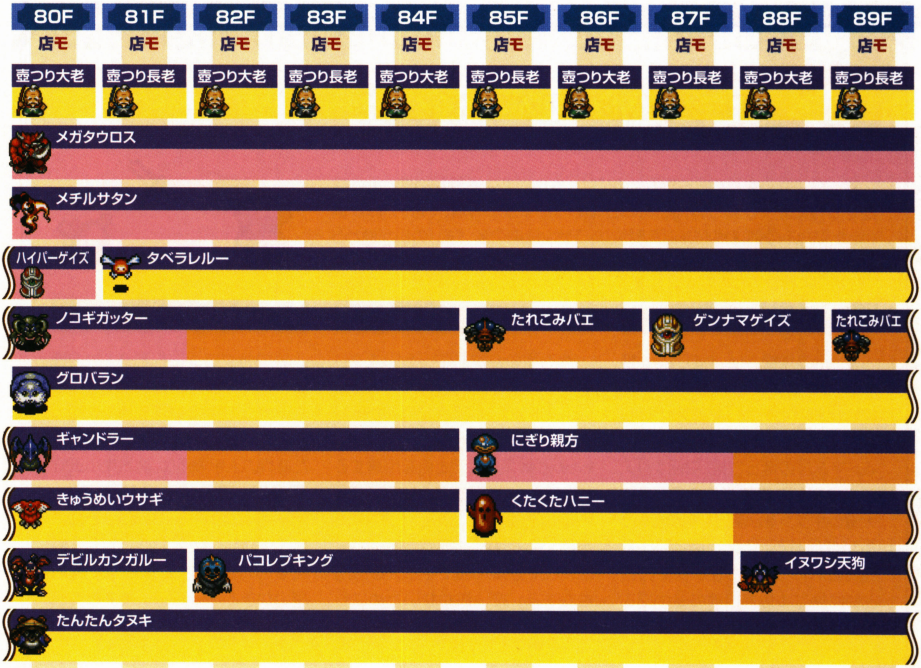


50F 51F 52F 53F 54F 55F 56F 57F 58F 59F
店モ 店モ 店モ 店モ 店モ 店モ 店モ 店モ 店モ 店モ
からかさタヌキ
チェインヘッド
ふんかウニ
ちびタンク
祝福カズラ
いやすぎガッパ
マスターチキン
強化カズラ
識別カズラ
ゴットドファーザ
祝福カズラ
かんてらフグ
ミニマゼモン
キラーギャザー
ホルムデーモン
イカエンペラー
ホウオウ天狗
ギガヘッド
とくだいチンタラ
ミノタウロス

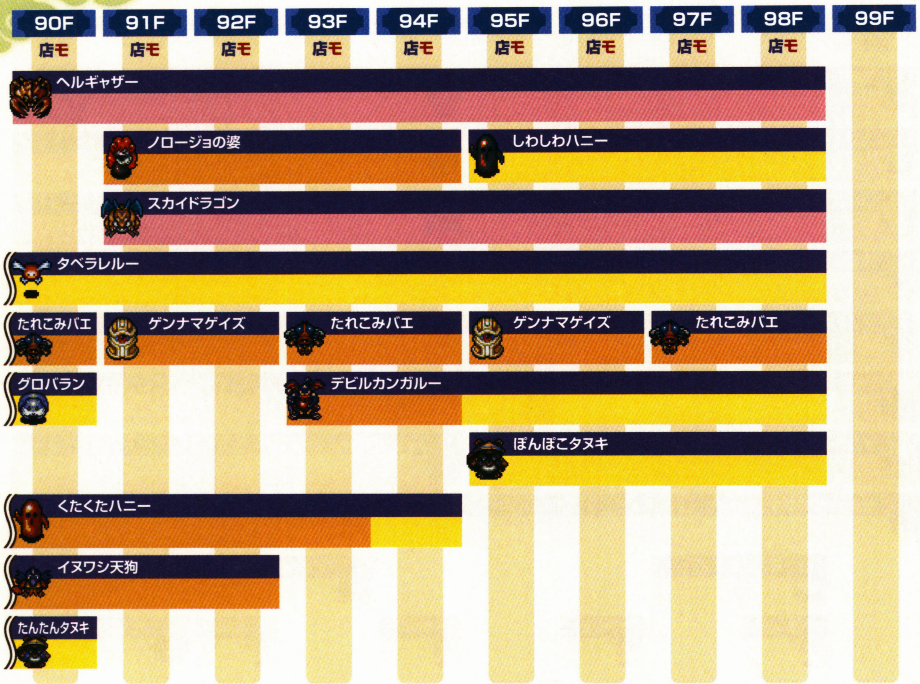

60F 61F 62F 63F 64F 65F 66F 67F 68F 69F
店モ 店モ 店モ 店モ 店モ 店モ 店モ 店モ 店モ 店モ
デーモンズロック
ふんかウニ
元帥アリ
祝福カズラ
バットカンガルー
バットカンガルー
ガンたれヘビ
強化カズラ
オドロ
大将軍
ちびタンク
ドラゴンヘッド
ベアボーグ
イヌワシ天狗
大ヒャクメ
ガンコ戦車
イカカイザー
イカエンペラー
サタンカンガルー
ぴーたん
きゅうめいウサギ
ギガヘッド
けりとばテントウ
ヒャクメ魔人
ミニマゼゴン
ゲドロ
エビルカンガルー
タベラレルー



70F
71F
72F
73F
74F
75F
76F
77F
78F
79F
店モ
暗黒かむろ
ノロージョの母
タベラレルー
ガゼル教皇
がぶのみ虫
パオパ王ーン
はねとばカブト
悪魔ぼうくん
ハイパーゲイズ
ノコギガッター
イヌワシ天狗
ダギャギャギャン
イカカイザー
ギャンドラー
きゅうめいウサギ
ミニマゼゴン
デビルカンガルー
タベラレルー
タベラレルー
タベラレルー
タベラレルー
たんたんタヌキ

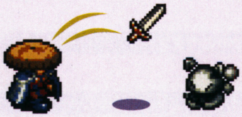


80F
81F
82F
83F
84F
85F
86F
87F
88F
89F
店モ
壺つり大老
壺つり長老
壺つり大老
壺つり長老
壺つり大老
壺つり長老
壺つり大老
壺つり長老
壺つり大老
壺つり長老
メガタウロス
メチルサタン
ハイパーゲイズ
タベラレルー
ノコギガッター
たれこみバエ
ゲンナマゲイズ
たれこみバエ
グロバラン
ギャンドラー
にぎり親方
きゅうめいウサギ
くたくたハニー
デビルカンガルー
パコレプキング
イヌワシ天狗
たんたんタヌキ



風来コラム ボーグマムルが欲しがる貴重な道具

ボーグマムルをLv99にするためには、さまざまな道具が必要。そのなかでも特に入手が難しい「捨」の印が備わったマムルの盾、「捨」の印が備わったマムルの剣、「悟」の印が備わったラセン風魔の盾、「如」の印が備わった秘剣カブラステギの入手方法を紹介しよう。



マムルの剣と盾

マムルの剣とマムルの盾は、鍛冶屋のかまど(P.150)の80F以降に出現する店か、マムルのほら穴でジェロニマムルに勝つともらえる。マムルのほら穴は、2回クリアが必要だが確実に手に入るうえに大量のギタンを必要としないといった利点がある。また、「捨」の印を備えるために必要な使い捨ての剣と使い捨ての盾も冒険の途中で入手できる可能性がある。

ラセン風魔の盾

鍛冶屋のかまど(P.150)をクリアすることで手に入る。ダンジョンは、99Fまで続くうえに最初から強力なモンスターが出現。そのため、しっかり鍛えた武器と盾を用意するだけでなく、杖や巻物といった道具の準備も重要だ。また、「悟」の印を備えるために必要なサトリの盾は、70F以降の店で手に入る可能性がある。買い損ねないためにもギタンを用意しておこう。

秘剣カブラステギ

旅の神クロンに祝福された9種類の道具をすべて集めたあと、ジャハンナムの扉の最深層まで降りると入手できる(P.198)。祝福された道具の入手場所は、魔城東小天守(P.92)、魔城大天守閣(P.96)、奈落の果て(P.136)それぞれの最下層だ。なお、「如」の印を備えるのに必要な如意棒は、鍛冶屋のかまど(P.150)、遺跡の奥底(P.176)で手に入る。

道具一覧

武器

落：★☆☆☆☆
店：★☆☆☆☆
変：★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
オオカブトの斧	○	○	×	○	1～98F
カタナ	○	○	×	○	1～98F
木づち	○	×	×	○	1～98F
剛剣マンジカブラ	×	○	×	○	1～98F ※1
こん棒	○	×	×	○	1～98F
斬空剣	×	○	×	○	1～98F
成仏のカマ	×	○	×	○	1～98F
スパークソード	×	○	×	○	26～98F
青銅の太刀	○	×	×	○	1～98F
セルアーマーの剣	×	×	○	×	セルアーマー
魂のカマ	×	○	×	○	26～98F
使い捨ての剣	○	×	×	○	1～98F
つるはし	○	×	×	○	1～98F
どうたぬき	○	○	×	○	1～98F ※2
ドラゴンキラー	×	○	×	○	1～98F
ドレインバスター	×	○	×	○	1～98F
一ツ目殺し	×	○	×	○	1～98F
百鬼の剣	○	○	×	○	1～98F
風魔刀	×	○	×	○	1～98F
三日月刀	×	○	×	○	1～98F
ミノタウロスの斧	×	×	○	×	ミノタウロス
妖光のヤリ	×	○	×	○	26～98F

盾

落：★☆☆☆☆
店：★☆☆☆☆
変：★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
オオカブトの盾	○	○	×	○	1～98F ※3
ガマラの盾	×	○	×	○	26～98F
しあわせの盾	×	○	×	○	1～98F
重装の盾	○	○	×	○	1～98F ※2
地雷ナバリの盾	×	○	×	○	1～98F
青銅甲の盾	○	×	×	○	1～98F
装甲カブラサライ	×	○	×	○	26～98F
使い捨ての盾	○	○	×	○	1～98F
鉄甲の盾	○	○	×	○	1～98F
トドの盾	×	○	×	○	26～98F
ドラゴンシールド	×	○	×	○	1～98F
呪いよけの盾	×	○	×	○	1～98F
バトルカウンター	○	○	×	○	1～98F
ハラモチの盾	×	○	×	○	1～98F
パワーシールド	×	○	×	○	1～98F
百鬼の盾	○	○	×	○	1～98F
風魔の盾	×	○	×	○	1～98F
木甲の盾	○	○	×	○	1～98F

※1　1～25Fは店では手に入らない
※2　1～15Fは落ちていない
※3　1～10Fは落ちていない
※4　21～30Fは落ちていない

腕輪

落：★☆☆☆☆
店：★☆☆☆☆
変：★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
あたらずの腕輪	○	○	×	○	1～98F
遠投の腕輪	×	○	×	○	1～98F
回復の腕輪	○	○	×	○	1～98F
混乱よけの腕輪	○	○	×	○	1～98F
たかとびの腕輪	○	×	×	○	1～98F
たれ流しの腕輪	○	○	×	○	1～98F
ちからの腕輪	○	○	×	○	1～98F
通過の腕輪	○	○	×	○	1～98F
痛恨の腕輪	×	○	×	○	1～98F
透視の腕輪	○	○	×	○	1～98F
ドレインよけの腕輪	×	○	×	○	1～98F
ノーコンの腕輪	○	○	×	○	1～98F
呪いよけの腕輪	○	○	×	○	1～98F ※4
爆発の腕輪	×	○	×	○	1～98F
ハラヘラズの腕輪	×	○	×	○	1～98F
ハラヘリの腕輪	×	○	×	○	1～98F
まがりの腕輪	×	○	×	○	1～98F
目覚ましの腕輪	○	○	×	○	1～98F
よくみえの腕輪	○	○	×	○	1～98F
弱らずの腕輪	○	○	×	○	1～98F

矢

落：★☆☆☆☆
店：★☆☆☆☆
変：★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
木の矢	○	○	○	○	1～98F ボウヤー
銀の矢	○	○	○	○	1～98F ちびタンク
鉄の矢	○	○	○	○	1～98F クロスボウヤー コドモ戦車
毒の矢	×	○	×	○	1～98F
とどめの矢	×	○	×	○	1～98F
ふき飛ばしの矢	×	×	×	○	1～98F

食料

落：★☆☆☆☆
店：★☆☆☆☆
変：★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
大きいおにぎり	○	○	×	○	1～98F
おにぎり	○	○	○	○	1～98F ぴーたん
巨大なおにぎり	×	○	×	○	1～98F
特製おにぎり	×	×	×	○	1～98F
まずそうなおにぎり	○	×	×	○	1～98F

草・種

落:★☆☆☆☆
店:★☆☆☆☆
変:★★★★☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
胃拡張の種	○	○	×	○	1～98F ※3 ※5
胃縮小の種	○	○	×	○	1～98F ※3 ※5
命の草	○	○	×	○	1～98F
弟切草	○	○	×	○	1～98F
混乱草	○	○	×	○	1～98F
雑草	○	×	×	○	1～98F ※6
しあわせ草	×	○	×	○	1～98F
睡眠草	○	○	×	○	1～98F
すばやさ草	×	○	×	○	1～98F
たかとび草	×	○	×	○	1～98F
ちからの草	○	○	×	○	1～98F
天使の種	×	×	×	○	1～98F
毒消し草	○	○	×	○	1～98F
毒草	○	○	×	○	1～98F
ドラゴン草	○	○	×	○	1～98F
不幸の種	×	○	×	○	1～98F
復活草	○	○	×	○	1～98F
めぐすり草	×	×	×	○	1～98F
薬草	○	×	×	○	1～98F

巻物

落:★☆☆☆☆
店:★☆☆☆☆
変:——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
あかりの巻物	○	×	×	×	1～98F
大部屋の巻物	○	×	×	×	21～98F
おはらいの巻物	○	○	×	×	1～98F
くちなしの巻物	×	○	×	×	1～98F
混乱の巻物	○	○	×	×	1～98F
識別の巻物	○	○	×	×	1～98F
自爆の巻物	×	○	×	×	1～98F
真空斬りの巻物	○	○	×	×	1～98F
ゾワゾワの巻物	○	○	×	×	1～98F
大爆発の巻物	○	○	×	×	1～98F
他人回復の巻物	○	○	×	×	1～98F ※7
地の恵みの巻物	×	○	×	×	1～98F
壺増大の巻物	×	○	×	×	1～98F
天の恵みの巻物	×	○	×	×	1～98F
ねだやしの巻物	×	○	×	×	1～98F
倍速の巻物	○	○	×	×	1～98F ※8
バクスイの巻物	○	○	×	×	1～98F
パワーアップの巻物	○	○	×	×	1～98F
ひきよせの巻物	○	×	×	×	1～98F
拾えずの巻物	×	○	×	×	1～98F
不発の巻物	○	○	×	×	1～98F
へっぴりごしの巻物	○	○	×	×	1～98F ※3
メッキの巻物	×	○	×	×	1～98F
ワナけしの巻物	×	○	×	×	1～98F
ワナの巻物	○	○	×	×	1～98F ※9

※3 1～10Fは落ちていない
※5 16～30Fには落ちていない
※6 1～10Fのみ落ちている
※7 26～40Fにのみ落ちている
※8 26～40Fには落ちていない
※9 1～20Fには落ちていない

杖

落:★☆☆☆☆
店:★☆☆☆☆
変:——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
イカリの杖	×	○	×	×	1～98F
痛み分けの杖	○	○	×	×	1～98F
一時しのぎの杖	○	○	×	×	1～98F
かなしばりの杖	○	○	×	×	1～98F
からぶりの杖	○	○	×	×	1～98F
クオーターの杖	×	×	○	×	パオパ王ーン
ころばぬ先の杖	○	○	×	×	1～98F
しあわせの杖	×	○	×	×	1～98F
透明の杖	×	○	×	×	1～98F
とびつきの杖	○	○	×	×	1～98F
倍速の杖	○	○	×	×	1～98F
場所がえの杖	○	○	×	×	1～98F
ひきよせの杖	○	○	×	×	1～98F
封印の杖	×	○	×	×	1～98F
ふき飛ばしの杖	○	○	×	×	1～98F
不幸の杖	○	○	×	×	1～98F
変化の杖	×	○	×	×	1～98F
まどうの杖	×	○	×	×	1～98F
身がわりの杖	○	○	×	×	1～98F

壺

落:★☆☆☆☆
店:★☆☆☆☆
変:★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
回復の壺	○	○	×	○	1～98F
吸収の壺	○	○	×	○	1～98F
強化の壺	×	○	×	○	1～98F
空間移動の壺	○	○	×	○	1～98F
合成の壺	○	○	×	○	1～98F
識別の壺	○	○	×	○	1～98F
弱化の壺	○	○	×	○	1～98F
祝福の壺	×	○	×	○	1～98F
大砲の壺	○	○	×	○	1～98F
閉じ込めの壺	×	○	×	○	1～98F
呪いの壺	○	○	×	○	1～98F
変化の壺	○	○	×	○	1～98F
保存の壺	○	○	×	○	1～98F
水がめ	○	○	×	○	1～98F

肉

落:——
店:★☆☆☆☆
変:——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
悪魔こうしゃくの肉	×	○	×	×	41～80F
あなぐらマムルの肉	×	○	×	×	21～80F
イカ大王の肉	×	○	×	×	41～80F
いやしウサギの肉	×	○	×	×	21～40F
ウルロイドの肉	×	○	×	×	21～40F
エーテルデビルの肉	×	○	×	×	21～40F
ガイコツまじんの肉	×	○	×	×	41～80F
かいめつイノシシの肉	×	○	×	×	81～98F
カゲウッチーの肉	×	○	×	×	81～98F
カラス天狗の肉	×	○	×	×	21～40F
ギガヘッドの肉	×	○	×	×	81～98F
キラーギャザーの肉	×	○	×	×	41～80F
きり仙人の肉	×	○	×	×	21～40F

アイテム名	落	店	モ	変	対象
グレンゴーグラーの肉	×	○	×	×	81～98F
識別カズラの肉	×	○	×	×	41～80F
ジャンガリガンの肉	×	○	×	×	1～20F
将軍の肉	×	○	×	×	81～98F
スーパーゲイズの肉	×	○	×	×	41～80F
チキンの肉	×	○	×	×	1～80F
チンタラの肉	×	○	×	×	1～20F
杖ふりわらべの肉	×	○	×	×	1～20F
洞窟マムルの肉	×	○	×	×	81～98F
パコレプキーナの肉	×	○	×	×	21～40F
パコレプキンの肉	×	○	×	×	1～20F
ヒャクメ魔人の肉	×	○	×	×	81～98F
ベルトーベンの肉	×	○	×	×	81～98F
ボウヤーの肉	×	○	×	×	1～20F
マムルの肉	×	○	×	×	1～20F
ミニマゼルンの肉	×	○	×	×	81～98F
妖魔かむろの肉	×	○	×	×	41～80F
ワナニンの肉	×	○	×	×	1～20F
ワルガマラの肉	×	○	×	×	1～20F
ワルっトドの肉	×	○	×	×	21～40F

ワナ一覧

	イカリ	大型地雷	落し穴	回転板	カゲぬい	木の矢	空腹	警報	転び石	サビ	召喚	地雷	睡眠ガス	装備はずし	鉄の矢	デロデロ	毒矢	鈍足	呪い	バネ	丸太	落石
1～5F	—	—	—	○	—	○	—	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	○	○	—
6～10F	—	—	—	—	○	○	—	—	○	—	—	○	—	○	—	—	—	—	○	○	○	—
11～20F	—	—	—	○	○	○	○	—	○	—	—	—	—	○	—	○	—	○	○	○	—	—
21～30F	—	—	—	○	○	—	—	○	○	—	○	—	○	○	○	—	—	○	○	—	—	—
31～40F	—	—	○	—	○	—	—	○	○	○	—	—	—	○	○	—	○	○	○	—	—	—
41～50F	—	—	○	○	○	—	—	○	○	○	—	—	—	—	○	—	○	—	○	○	—	—
51～60F	○	○	—	○	—	—	○	—	—	○	○	○	—	—	—	○	—	○	—	○	—	—
61～69F	—	○	—	○	—	—	○	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	○	—	○	—	—
70F	—	○	—	○	—	—	○	—	—	○	○	—	—	○	—	○	—	○	—	○	—	○
71～80F	—	○	—	○	—	—	○	—	○	—	○	—	○	○	—	—	—	○	—	○	—	○
81～84F	○	—	—	○	—	—	—	—	○	—	○	—	○	○	—	—	—	○	○	○	—	○
85～90F	○	—	—	○	○	—	—	—	○	—	○	—	—	○	—	—	—	○	○	○	—	○
91～98F	○	—	—	○	○	—	—	—	○	—	○	—	○	○	—	—	—	○	○	○	—	—

ごほうびに備わる特殊効果

フロア	武器	盾	腕輪
1～4F	竜、仏、目、ド、月、空、祝福状態、メッキ状態のうち0～1個	腹、バ、地、力、祝福状態、メッキ状態のうち0～1個	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち0～1個
5～9F	竜、仏、目、ド、月、空、祝福状態、メッキ状態のうち1個	腹、バ、地、力、祝福状態、メッキ状態のうち1個	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち1つ
10～29F	竜、仏、目、ド、月、空、回、貫、メッキ状態のうち1～2個	竜、腹、バ、地、力、メッキ状態のうち1個	遠、力、通、見、悟、目、祝福状態のうち1個
30～49F	竜、捨、会、仏、目、ド、肉、月、空、掘、掘(金)、回、罠、ス、吸、如、貫、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち2～4個	金、竜、捨、腹、バ、重、見、地、ト、プ、ガ、悟、幸、払、力、山、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち2～3個	外、遠、回、混、飛、垂、力、通、痛、見、ド、ノ、払、爆、悟、重、覚、曲、目、健、避、呪い状態、祝福状態のうち2個
50～84F	竜、捨、会、仏、目、ド、肉、月、空、掘、掘(金)、回、罠、ス、吸、如、貫、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち3個	金、竜、捨、腹、バ、重、見、地、ト、プ、ガ、悟、幸、払、力、山、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち3個	外、遠、回、混、飛、垂、力、通、痛、見、ド、ノ、払、爆、悟、重、覚、曲、目、健、避、呪い状態、祝福状態のうち2～3個
85～98F	竜、捨、会、仏、目、ド、肉、月、空、掘、掘(金)、回、罠、ス、吸、如、貫、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち3～4個	金、竜、捨、腹、バ、重、見、地、ト、プ、ガ、悟、幸、払、力、山、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち3～4個	外、遠、回、混、飛、垂、力、通、痛、見、ド、ノ、払、爆、悟、重、覚、曲、目、健、避、呪い状態、祝福状態のうち3～4個

遺跡の奥底

初回クリア／最深階	道具持ちこみ
20F/99F	可能
ギタン持ちこみ	仲間
不可能	入れる
訓練	初期道具
反映される	おにぎり、つるはし×3

邪神を封じていた古代遺跡に財宝が隠された場所があるらしい。それを聞いたシレンはペケジとともに遺跡の奥底に向かう。

隠された入口から遺跡の奥底へ

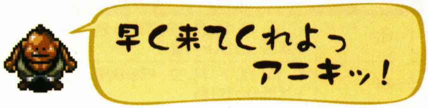
第二部をクリアすると、料理屋トンファンにいるペケジや領主から魔城の地下にある遺跡について話が聞ける。古代遺跡でペケジが邪神像を見つけた部屋とは別の場所に財宝があるらしいが、話を聞いただけではまだ遺跡の奥底は冒険できない。多くの財宝が眠っている遺跡の奥底を冒険するためには、右に示した条件を満たしてから一度ほかのダンジョンへ冒険に出るか、ゲームを中断してから再開する必要があるのだ。そして、料理屋トンファンの1階に降りるとイベントが発生。ペケジが領主から古代遺跡に眠るお宝がある場所の話を聞き、そこへ通じる入口は隠されていることがあきらかにされる。そのあと、遺跡の奥底へ向かい、ペケジが魔城の扉の横に隠された遺跡への入口を見つけることで、はじめて遺跡の奥底を冒険できるようになるのだ。

ダンジョン挑戦までの流れ

❶奈落の果てをクリアしている
❷下の3つのうち、どれかひとつを満たす
- Wiiシレン3救助ポイントが1000ポイント以上
- 風来救助でお礼の手紙を10通貰う
- つるはしを20本以上倉庫に保管している

❸一度ダンジョンに入ったあとに町へ戻る(※1)
❹2階から1階に降りて領主の話を聞く
❺町の出口から遺跡の奥底へ向かう

※1　ゲームを中断し、再開することでも❹が発生。



階段を探してひたすら壁を掘り進む

最初に目指すことになる階層は、20F。ここにたどり着くとクリアになり、サトリのつるはしが手に入る。遺跡の奥底は、壁を壊して自力で通路を作ることが基本となるため、壁を掘っても壊れないサトリのつるはしを手に入れれば、さらに多くのお宝を狙えるようになるはずだ。なお、遺跡の奥底はほかのダンジョンと違い、壁を250マス分壊すと、フロアの壁がすべて壊れて大部屋となる。また、このダンジョンでのみ、床一面に道具やギタンが落ちている宝物庫が出現することがある。

コッパのワンポイントアドバイス

シレン！　オイラの見立てだと、どうやら財宝は81F以降で手に入る可能性があるみたいだ。鍛冶屋のかまどの店では10000G以上の値段で売られていた混沌の斧、サトリの盾、はねかえしの盾、みかわしの盾、見切りの盾といったものが、拾えばタダで手に入るなんてラッキーだな！　しかも、10000Gで売れる高価な壺もこのダンジョンには落ちているらしいぜ。持ち帰って道具屋に売っちまおう！

01F～09F 杖の種類をわかるようにしておく

遺跡の奥底を冒険するときには、最初からつるはしを3つ手にしているが、つるはしはよく壊れるのでそれだけでは頼りない。部屋に落ちているつるはしや杖を必ず拾っておくこと。ただし、拾った杖は未識別なので、識別の巻物で識別しておくか、部屋で一度振っておこう。壁が一気に崩れたらトンネルの杖なので、わかりやすいように名前をつけておくといい。そうすれば、2本目からは振らなくても種類がわかるので、使用回数の節約になる。

⬅トンネルの杖を投げても壁は掘れない。そのため、使用回数が0になったものは、床に置いていこう。

01F～09F ワナを使って移動しよう

1～9Fで設置されている可能性があるワナは、全部で6種類。なかでも多く設置されているのは、バネのワナ。壁を掘るまえにバネのワナがあるかを確認しておこう。バネのワナを使えば、壁を掘らなくても部屋を移動できるため、道具の節約になるのだ。ただし、落石スイッチのワナが設置されていることもあるので、ワナを探すときは、めぐすり草やよくみえの腕輪があると便利だ。

⬅落石スイッチのワナにかかると20ダメージを受けるため、Lvが低いと一撃で力尽きることも。

モンスター分布図

10F～19F まずは足ぶみをしてみよう

10～19Fでは、シレンと同じ部屋にモンスターがいないなら、足ぶみを行ってからメニューを開き、壊れた壁の数を確認しよう。壊れた壁の数が増えているなら、兵隊アリが壁を掘っているということになる。残りの満腹度や食料に余裕があるなら、つるはしなどで壁を掘るまえに足ぶみを繰り返し、壁掘りを兵隊アリに任せるのも手だ。

⬅警報スイッチのワナなら兵隊アリを起こせるので、このダンジョンでは恐れずに踏んでみよう。

10F～19F 掘る道具を盗まれないこと

持ちこんだ盾に「ト」の印がついていないなら、ワルっトド系のモンスターに注意。壁を掘る道具が少ないときに、つるはしやトンネルの杖などを盗まれてワープされると、追いかけたくても壁を掘る道具がない……という事態に。7～14Fにはワルっトド、16～25Fにはギャングっトドが出現するので、それらのフロアを冒険するときは、せめて封印の杖を用意しておきたい。

⬅ひきよせの巻物や大部屋の巻物があれば、道具を盗んだワルっトドを追いかけて倒しやすい。

10F	11F	12F	13F	14F	15F	16F	17F	18F	19F
モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ
ワラビー				悪魔だんしゃく					
壺つりジジイ					ワナニンジャ				ギャドン
ワルっトド					こごと仙人				
いねむり仙人			鬼面武者					妖魔かむろ	
かさタヌキ									
兵隊アリ									
ゴーグラー				デブーチョ			ワルガマグッチ		
ぴーたん	いやしウサギ				ぴーたん	闇かむろ			
クロスボウヤー				シューベル				ギョロつきヘビ	
とおせんりゅう				コクワガッター					ヤギ司祭
	ガイコツまどう					ギャングっトド			

20F～99F　20F以降の戦い方

20F以降を目指すときは、大部屋にせずに階段を見つけることが重要だ。このダンジョンではモンスターと出会う機会が少なく、シレンのLv上げが困難。そのため、無闇に大部屋にしてドラゴン系やタウロス系に出会ってしまうと、シレンが倒されかねない。階段を見つけるまではトンネルの杖を使うのは控えて、壊れた壁の数を無駄に増やさないようにサトリのつるはしで通路を作っていこう。なお、25～50Fまでは、倒すと必ず食料を落とす逃げピータンが、5フロアごとに出現する。ハラヘラズの腕輪や「腹」の印がついた盾を持っていないなら、出現するフロアで食料を集めておくといい。

81F以降は、貴重な武器と盾が手に入るので、宝物庫を探していこう。ちなみに99Fにたどり着くとサトリのつるはしが再び手に入るが、ふたつ目を手に入れるよりも、ひとつ目のサトリのつるはしを失わないことが重要。目的の武器や盾を手に入れたら、もちかえりの巻物を使ってダンジョンから脱出しよう。

⬅変化の壺でモンスターの肉が手に入る。パコレプキン系の肉を食べれば、壁の中を移動できる。

➡80～84Fのゲンナマゲイズや81F以降のギタンマムルからは、大量のギタンを入手できる。

30F	31F	32F	33F	34F	35F	36F	37F	38F	39F
モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ

モンスター	出現階
あんどんフグ	30F
アイアンヘッド	31F〜35F
ガイコツまおう	36F〜39F
スーパーゲイズ	30F〜35F
カゲウッチー	36F〜39F
吸引虫	30F
識別カズラ	31F〜37F
みかわし仙人	38F〜39F
みの仙人	30F
ワルガマゴン	31F〜39F
タベラレルー	30F〜32F
ハヤブサ天狗	33F〜39F
悪魔こうしゃく	30F〜33F
かんてらフグ	34F〜37F
タイショウどん	38F〜39F
げきとつイノシシ	30F〜34F
ワナニンニン	38F〜39F
デブートン	31F〜33F
コドモ戦車	34F〜37F
将軍アリ	38F〜39F
逃げピータン	30F
逃げピータン	35F
みっこくバエ	30F
パオパ王	31F〜33F
ミクダシおさる	34F〜37F
タカピー	30F〜39F
みっこくバエ	36F〜39F

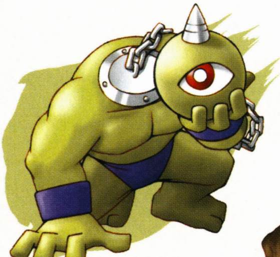
風来コラム 宝物庫のギタンを投げてモンスターを倒す

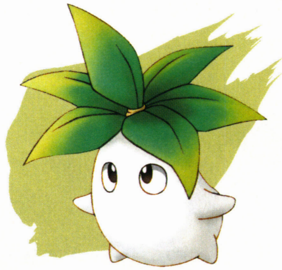
遺跡の奥底ではギタンがよく落ちているうえに、床一面にギタンが落ちている宝物庫が出現することがある。ダッシュでギタンの上に乗り、そのまま壺に入れて持ち歩けば、ギタンを投げながら進んでいくことも可能だ。「交換」コマンドでもギタンを持ち歩けるが、壺に入れていないと整理した際、所持ギタンに加算されてしまうので注意。ちなみに、遺跡の奥底やオババの家の隠し穴など、持ちこめるのは道具のみでギタンは持ちこめないダンジョンでも、壺に入れたギタンであれば持ちこむことが可能だ。

←ひまガッパ系のモンスターにギタンを投げられることでシレンがダメージを受けることもある。

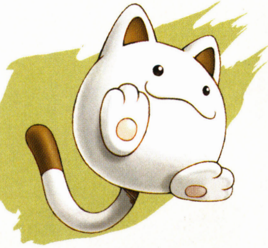
←飛び道具を無効化するモンスターに対しては、残念ながら大きなダメージを与えられない。

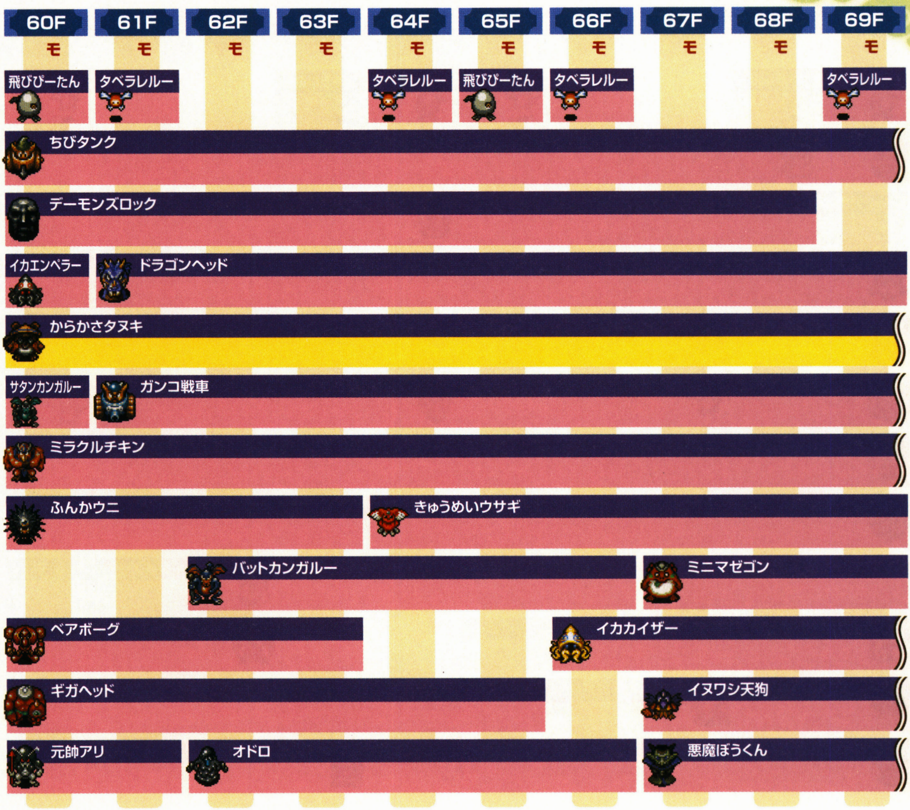
モンスター	40F	41F	42F	43F	44F	45F	46F	47F	48F	49F
	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ
ガイコツまおう	●									
イカ大王		●	●	●	●	●				
かんにんガッパ							●	●	●	●
カゲウッチー	●									
おばけ大根		●	●	●	●	●	●			
めまわし大根								●	●	●
みかわし仙人	●	●	●	●	●	●				
ケイベツおさる							●	●	●	●
将軍		●	●	●	●	●	●	●	●	●
からかさタヌキ		●	●	●	●	●	●	●	●	●
タイショウどん	●	●	●	●	●	●	●			
いやすぎガッパ								●	●	●
ワナニンニン	●	●	●	●	●	●	●			
将軍アリ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
逃げピータン	●					●				
おだぶつ仙人		●	●	●						
がぶのみ虫							●	●	●	●
クロムアーマー	●	●	●	●	●					
トノサマどん							●	●	●	●
タカビー	●	●								
ミニマゼゴン			●	●	●	●				
チェインヘッド										●
みっこくバエ	●									
元帥アリ					●	●	●	●	●	●





50F
51F
52F
53F
54F
55F
56F
57F
58F
59F
モ
逃げピータン
タベラレルー
飛びぴーたん
メンベルス
キラーギャザー
とくだいチンタラ
デーモンズロック
将軍
マスターチキン
イカエンペラー
からかさタヌキ
いやすぎガッパ
サタンカンガルー
祝福カズラ
壷つり大老
すいみん仙人
ふんかウニ
がぶのみ虫
えいみん仙人
ホルムデーモン
ベアボーグ
チェインヘッド
ギガヘッド
元帥アリ





風来コラム 道具番付　剣の強さ編

モンスターとの戦いで欠かせない道具といえば、やはり武器。そこで、強さが高い武器をランキング形式でまとめてみた。どの武器もひとくせあるので、それぞれの特徴をここで知っておこう。

まず、第1位は秘剣カブラステギ。剣の強さが40あるうえに強化が50まで可能だ。しかし、合成の数が4しかないのが欠点。第2位は使い捨ての剣。強さは35と高いが、通常攻撃を行うたびに強化が下がってしまうため、第2位であるものの使いにくい武器だ。そして、第3位には火迅風魔刀がランクイン。強さが25で強化は45まで可能である。最後は番外として回復の剣をピックアップ。この武器はダメージを与えつつシレンのHPを回復する特殊効果がある。

順位	武器	強さ
1位	秘剣カブラステギ	40
2位	使い捨ての剣	35
3位	火迅風魔刀	25
番外	回復の剣	5

風来コラム　道具番付　盾の強さ編

武器に続いて、今度は冒険中にシレンが受けるダメージや状態変化を防いでくれる盾を、強さの高い順にランキングにまとめた。盾集めの参考にしてほしい。

まず、第1位は使い捨ての盾。強さが35ともっとも高いが、攻撃を受けると使い捨ての剣のように強化が下がってしまう。強いが使いにくい印象だ。第2位はラセン風魔の盾。鍛冶屋のかまど(P.150)99Fで手に入る盾だけに、強さも30と高め。強化が40、合成の数が6となっている。使い勝手は抜群だろう。第3位は、装甲カブラサライと重装の盾の2つ。どちらも強さは20となっているが、重装の盾は満腹度が減りやすくなるため、装甲カブラサライのほうが冒険するときに使いやすい盾といえる。

順位	盾	強さ
1位	使い捨ての盾	35
2位	ラセン風魔の盾	30
3位	装甲カブラサライ	20
3位	重装の盾	20

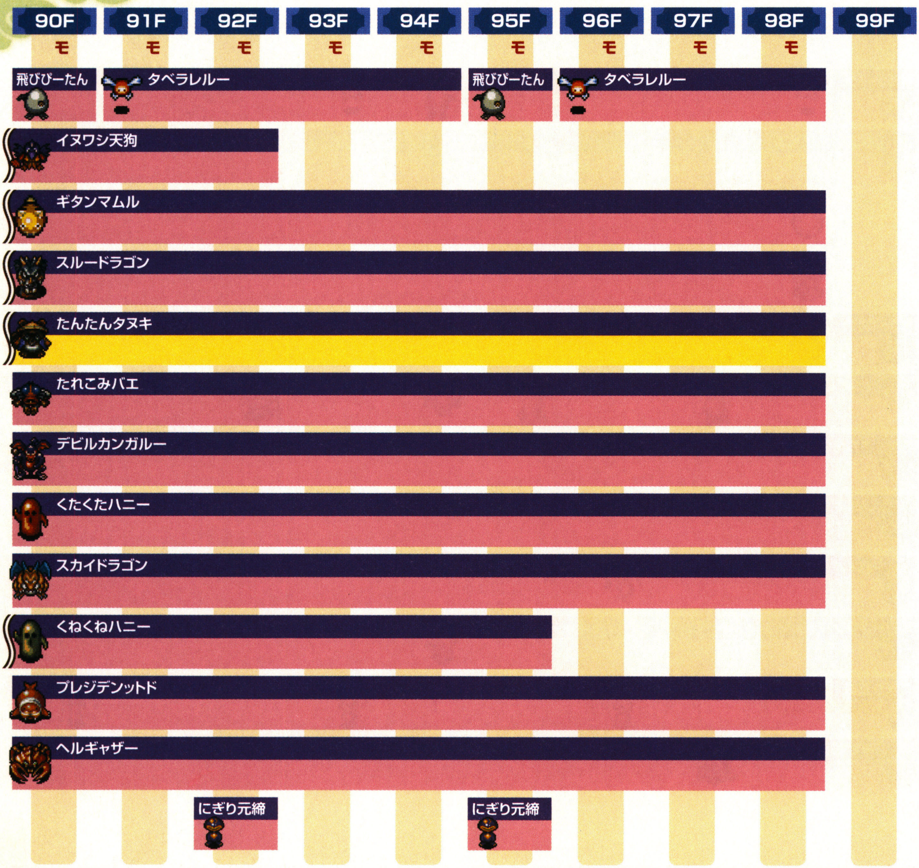
80F	81F	82F	83F	84F	85F	86F	87F	88F	89F
モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ
飛びぴーたん	タベラレルー	タベラレルー	タベラレルー	タベラレルー	飛びぴーたん	タベラレルー	タベラレルー	タベラレルー	タベラレルー
ゲンナマゲイズ	ゲンナマゲイズ	ゲンナマゲイズ	ゲンナマゲイズ	ゲンナマゲイズ	イヌワシ天狗	イヌワシ天狗	イヌワシ天狗	イヌワシ天狗	イヌワシ天狗
	ギタンマムル	ギタンマムル	ギタンマムル	ギタンマムル	ギタンマムル	ギタンマムル	ギタンマムル	ギタンマムル	ギタンマムル
	スルードラゴン	スルードラゴン	スルードラゴン	スルードラゴン	スルードラゴン	スルードラゴン	スルードラゴン	スルードラゴン	スルードラゴン
はねとばカブト	たんたんタヌキ	たんたんタヌキ	たんたんタヌキ	たんたんタヌキ	たんたんタヌキ	たんたんタヌキ	たんたんタヌキ	たんたんタヌキ	たんたんタヌキ
きゅうめいウサギ	きゅうめいウサギ	壺つり長老		壺つり長老	たれこみバエ	たれこみバエ	壺つり長老	壺つり長老	壺つり長老
メガタウロス	メガタウロス	メガタウロス	メガタウロス	メガタウロス	メガタウロス	メガタウロス	メガタウロス	メガタウロス	メガタウロス
ノコギガッター	ノコギガッター	ノコギガッター	ノコギガッター	ノコギガッター	ノコギガッター				
ハイパーゲイズ	ハイパーゲイズ	ハイパーゲイズ	メチルサタン	メチルサタン	メチルサタン	メチルサタン	メチルサタン	メチルサタン	メチルサタン
ギャンドラー	ギャンドラー	ギャンドラー	ギャンドラー	ギャンドラー	くねくねハニー	くねくねハニー	くねくねハニー	くねくねハニー	くねくねハニー
にぎり元締			にぎり元締			にぎり元締			にぎり元締
デビルカンガルー	デビルカンガルー	パコレプキング	パコレプキング	パコレプキング	パコレプキング	パコレプキング	パコレプキング		

風来コラム　道具番付　腕輪の合成数編

武器や盾と同じように、冒険には欠かせない腕輪。ただし腕輪には強さがないため、合成できる印の数を参考にランキングにまとめてみた。

第1位は、ハラヘリの腕輪で合成数は7。満腹度が減りやすくなる特殊効果があるものの、盾に「腹」の印をつけておけばデメリットは解消できる。第2位は、痛恨の腕輪。合成数は6と、ハラヘリの腕輪よりも1少ない。特殊効果によってモンスターの攻撃が2分の1の確率で痛恨の一撃になるので、戦闘中に装備しているのは危険だ。そして、第3位はたれ流しの腕輪。シレンの持ち物を落とす特殊効果は防げないので、合成のベースとして使うには不向きだ。番外の金の腕輪は合成数は4と少ないが、特別な印以外では壊れない。

順位	腕輪	合成
1位	ハラヘリの腕輪	7
2位	痛恨の腕輪	6
3位	たれ流しの腕輪	5
番外	金の腕輪	4


90F
91F
92F
93F
94F
95F
96F
97F
98F
99F
モ
モ
モ
モ
モ
モ
モ
モ
モ
飛びぴーたん
タベラレルー
飛びぴーたん
タベラレルー
イヌワシ天狗
ギタンマムル
スルードラゴン
たんたんタヌキ
たれこみバエ
デビルカンガルー
くたくたハニー
スカイドラゴン
くねくねハニー
プレジデンツトド
ヘルギャザー
にぎり元締
にぎり元締

道具一覧

武器

落:★★★★★
店:——
変:——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
剛剣マンジカブラ	○	—	×	×	81～98F
混沌の斧	○	—	×	×	81～98F
斬空剣	○	—	×	×	81～98F
成仏のカマ	○	—	×	×	81～98F
スパークソード	○	—	×	×	81～98F
セルアーマーの剣	○	—	○	×	81～98F セルアーマー系
魂のカマ	○	—	×	×	81～98F
つるはし	○	—	×	×	1～98F
ドラゴンキラー	○	—	×	×	81～98F
ドレインバスター	○	—	×	×	81～98F
如意棒	○	—	×	×	81～98F
一ツ目殺し	○	—	×	×	81～98F
ブフーの包丁	○	—	×	×	81～98F
三日月刀	○	—	×	×	81～98F
ミノタウロスの斧	○	—	×	×	81～98F
妖光のヤリ	○	—	×	×	81～98F

盾

落:★★★★★
店:——
変:——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
ガマラの盾	○	—	×	×	81～98F
カラクロイドの盾	○	—	×	×	81～98F
サトリの盾	○	—	×	×	81～98F
しあわせの盾	○	—	×	×	81～98F
地雷ナバリの盾	○	—	×	×	81～98F
装甲カブラサライ	○	—	×	×	81～98F
使い捨ての盾	○	—	×	×	81～98F
トドの盾	○	—	×	×	81～98F
ドラゴンシールド	○	—	×	×	81～98F
呪いよけの盾	○	—	×	×	81～98F
バトルカウンター	○	—	×	×	81～98F
はねかえしの盾	○	—	×	×	81～98F
ハラモチの盾	○	—	×	×	81～98F
パワーシールド	○	—	×	×	81～98F
風魔の盾	○	—	×	×	81～98F
プリズムの盾	○	—	×	×	81～98F
みかわしの盾	○	—	×	×	81～98F
見切りの盾	○	—	×	×	81～98F
やまびこの盾	○	—	×	×	81～98F

矢

落:——
店:——
変:——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
銀の矢	×	—	○	×	ちびタンク
鉄の矢	×	—	○	×	クロスボウヤー コドモ戦車

食料

落:——
店:——
変:★★★★★

アイテム名	落	店	モ	変	対象
大きいおにぎり	×	—	○	○	1～98F 逃げピータン
おにぎり	×	—	○	○	1～98F ぴーたん
巨大なおにぎり	×	—	×	○	1～98F
特製おにぎり	×	—	×	○	1～98F
まずそうなおにぎり	×	—	×	○	1～98F

草・種

落:★★★★★
店:——
変:★★★★★

アイテム名	落	店	モ	変	対象
胃拡張の種	×	—	×	○	1～98F
命の草	○	—	×	×	1～98F
弟切草	○	—	×	×	1～98F
雑草	×	—	×	○	1～98F
しあわせ草	○	—	×	○	1～98F ※1
睡眠草	○	—	×	×	1～98F
すばやさ草	○	—	×	×	1～98F
たかとび草	○	—	×	×	1～98F
ちからの草	×	—	×	○	1～98F
天使の種	×	—	×	○	1～98F
毒消し草	○	—	×	×	1～98F
毒草	○	—	×	×	1～98F
ドラゴン草	○	—	×	×	1～98F
復活草	○	—	×	×	1～98F
薬草	○	—	×	×	1～98F

巻物

落:★★★★★
店:——
変:——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
大部屋の巻物	○	—	×	×	1～98F
混乱の巻物	○	—	×	×	1～98F
識別の巻物	○	—	×	×	1～98F
真空斬りの巻物	○	—	×	×	1～98F
聖域の巻物	○	—	×	×	61～98F
地の恵みの巻物	○	—	×	×	1～98F
壺増大の巻物	○	—	×	×	1～98F
天の恵みの巻物	○	—	×	×	1～98F
ねだやしの巻物	○	—	×	×	1～98F
白紙の巻物	○	—	×	×	61～98F
バクスイの巻物	○	—	×	×	1～98F
ひきよせの巻物	○	—	×	×	1～98F
もちかえりの巻物	○	—	×	×	1～98F
モンスターの巻物	○	—	×	×	1～98F

※1　1～20Fには落ちていない

杖

落：★☆☆☆☆
店：——
変：——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
痛み分けの杖	○	—	×	×	1～98F
一時しのぎの杖	○	—	×	×	1～98F
かなしばりの杖	○	—	×	×	1～98F
からぶりの杖	○	—	×	×	1～98F
草うけの杖	○	—	×	×	1～98F
草なげの杖	○	—	×	×	1～98F
しあわせの杖	○	—	×	×	61～98F
透明の杖	○	—	×	×	1～98F
トンネルの杖	○	—	×	×	1～98F
倍速の杖	○	—	×	×	1～98F
ひきよせの杖	○	—	×	×	41～98F
封印の杖	○	—	×	×	1～98F
ふき飛ばしの杖	○	—	×	×	1～10F
変化の杖	○	—	×	×	61～99F
高価な壺	○	—	×	×	11～98F

壺

落：★☆☆☆☆
店：——
変：——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
回復の壺	○	—	×	×	1～98F
吸収の壺	○	—	×	×	81～98F
強化の壺	○	—	×	×	1～98F
空間移動の壺	○	—	×	×	1～98F
合成の壺	○	—	×	×	11～98F

アイテム名	落	店	モ	変	対象
合成の壺	○	—	×	×	41～98F
識別の壺	○	—	×	×	1～98F
弱化の壺	○	—	×	×	1～98F
祝福の壺	○	—	×	×	81～98F
大砲の壺	○	—	×	×	81～98F
呪いの壺	○	—	×	×	1～98F
変化の壺	○	—	×	×	1～98F
保存の壺	○	—	×	×	1～98F
水がめ	○	—	×	×	81～98F

肉

落：——
店：——
変：★☆☆☆☆

アイテム名	落	店	モ	変	対象
クロスボウヤーの肉	×	—	×	○	41～98F
コドモ戦車の肉	×	—	×	○	81～98F
将軍アリの肉	×	—	×	○	81～98F
隊長アリの肉	×	—	×	○	41～98F
壺つりおきなの肉	×	—	×	○	41～98F
壺つりジジイの肉	×	—	×	○	1～80F
壺つり長老の肉	×	—	×	○	81～98F
逃げピータンの肉	×	—	×	○	41～98F
パコレプキーナの肉	×	—	×	○	41～98F
パコレプキングの肉	×	—	×	○	81～98F
パコレプキンの肉	×	—	×	○	1～80F
ぴーたんの肉	×	—	×	○	1～98F
兵隊アリの肉	×	—	×	○	1～80F
ボウヤーの肉	×	—	×	○	1～80F

ワナ一覧

	イカリ	大型地雷	落し穴	回転板	カゲぬい	木の矢	空腹	警報	転び石	サビ	召喚	地雷	睡眠ガス	装備はずし	鉄の矢	デロデロ	毒矢	鈍足	呪い	バネ	丸太	落石
1～10F	—	—	—	—	—	○	—	○	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	○	○	—	○
11～20F	—	—	—	—	—	○	○	○	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	○	○	—	○
21～30F	—	—	—	—	—	—	○	○	—	○	—	○	—	—	○	—	—	—	○	○	—	○
31～40F	○	○	—	—	—	—	—	○	—	○	○	○	—	—	○	—	—	—	○	○	—	—
41～98F	○	○	—	—	—	—	—	○	—	○	○	○	—	—	—	—	○	—	○	○	—	○

ごほうびに備わる特殊効果

フロア	武器	盾	腕輪
1～4F	竜、仏、目、ド、月、空、祝福状態、メッキ状態のうち0～1個	—	—
5～9F	竜、仏、目、ド、月、空、回、貫、メッキ状態のうち1個	—	—
10～39F	竜、仏、目、ド、月、空、回、貫、メッキ状態のうち2個	—	—
40～84F	竜、捨、会、仏、目、ド、肉、月、空、掘、掘(金)、回、罠、ス、吸、如、貫、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち2～4個	金、竜、捨、腹、バ、重、見、地、ト、プ、ガ、悟、幸、払、力、山、呪い状態、祝福状態、メッキ状態、印枠2倍のうち2～3個　※1	—
85～98F	必、三、混、セ、印枠2倍のうち1個	返、印枠2倍のうち1個	—

※1　盾は81F以降から手に入る

瓦版 第四号

【発行所】
不思議のダンジョン情報局

こごと・ざれごと ~~名~~迷言集

今回は、ゲストとしてダンジョンのご意見番(?)、こごと仙人とざれごと仙人のおふた方をお呼びしました! ここはひとつ、仙人様のありがたいお言葉に耳をかたむけてみようではありませんか。……あ、おふたりとも、眠らせたり混乱させたりするのはやめてくださいね。

●今ひとつ　ピンとこない……。●エー　ここの　数式は　こうであるからしてー……　●お年寄りは　いたわらにゃイカン!　むかしは　とにもかくにも　ゴル…　●きのうから　具合わるくてさマイッタナーーーーーーー!　●クーラーの温度を　勝手に　下げてはイカン!　だいたいテプ…　●グフフ……ネロ。●グフフ……ヤダ。●くらえ!　ワシの　きゅうきょくワザを!!　はあああああああああああああっ!!　●ココセン?　ナンでも　りゃくせば　いいってもんじゃない!　近ごろの…　●ココトコゴトって　ココトしか　言えんと思っとる!　むかしは剣…　●ゴミは決められた日に出さなきゃイカン!!　守らないヤツはモジョ…　●コレッ!　人の話を　きけ!　だいたいにして　あんなところに…　●サカナを食べなけりゃイカン!　肉ばかり食べてたらそんなモイ…　●スシを食べるときネタを　しょうゆに　おとしたらイカン!　海の男の…　●だから　それが　よくわからない。それもなんだか　よくわからない。●だからァ　そうじゃなくてェ……　●寝る前は　歯をみがかんとイカン!　エナメルしつは　だ液などでも…　●ポットのお湯は　いつもいっぱい　でなきゃイカン!　だいたいテプ…　●夜遊びしたらイカン!　親を　かなしませるようなヤツはトッポロ…　●…そこまで言うなら仕方がない。みせてやろう……。ワシの　本当の　ちからをな!!　ゴゴゴゴゴゴゴゴゴゴゴ!!……　●…………あつい。●…………ねむい。

こごと仙人

●空腹で目が回ってきた…　…なんてな。●知っとるか?　おぬしが前にたおしたマムルは　結婚したばかりらしいぞ…　●知っとるか?　おぬしが前に食べたおにぎり　実はくさってたらしいぞ…　●知っとるか?　おぬしの相棒　実はメスらしいぞ…　●知っとるか?　次の階段を降りると　もう町に戻れないらしいぞ…　●知っとるか?　ノロージョのせっぷんは　いちごの味がするらしいぞ…　●知っとるか?　ペケジは本当に　おぬしの弟らしいぞ…　●知っとるか?　ミドロのくさい液は　肌がスベスベになるらしいぞ…　●知っとるか?　ワルっトドと店主は　裏でつながっとるらしいぞ…　●知っとるか?　……でも　わしゃ知らん。●シレンはレベル○○に下がった。…なんてな。●倉庫の道具を　ゴミに出すのかい?　あいよ。アタシらが　責任を持って　火曜日には　出しておくからね。…なんてな。●ドロボー警報　発令!　ドロボー警報　発令!　…なんてな。●モンスターハウスだ!!　…なんてな。●よいではないか　よいではないか。●両手を上げて　おとなしく投降しなさーい!　いなかのおっかさんが泣いているぞ!　●……そんな　おまえに　……もう……夢中。●…………もうだめじゃぁ。

ざれごと仙人

風来人検定

風来人検定、第四問!　下の武器を限界まで強化したとき、もっとも強さが高くなるものはどれでしょう?

■:百鬼の剣　回:魂のカマ　■:火迅風魔刀
■:使い捨ての剣　■:剛剣マンジカブラ　■:秘剣カブラステギ

前号の答え ■

次号予告

伝説の武器の秘密があきらかに!

➡P.198

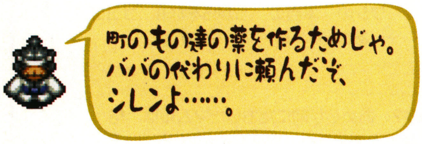
オババの家の隠し穴

初回クリア / 最深階	道具持ちこみ
30F/50F	ひとつだけ可能
ギタン持ちこみ	**仲間**
不可能	入れない
訓練	**初期道具**
反映されない	おにぎり

おはらいオババから秘薬の霊草を取ってきてくれと頼まれたシレンは、オババの秘蔵のダンジョンへと向かうのだった。

秘薬の材料となる霊草を求めて

オババの家の隠し穴に挑むためには、第二部エンディングを見ている必要がある。そのうえでおはらいオババの家を訪れると、シレンはオババから、町の人の薬を作るために秘薬の霊草を取ってきてほしいと依頼されるのだ。風来人が腕試しをするための場所だったというダンジョンに生える草とは、いったいどんなものなのだろうか。



ダンジョン挑戦までの流れ

❶奈落の果てをクリアしている
❷おはらいオババの家を訪れる
❸おはらいオババの依頼を受ける

⬅ダンジョンに入るとき、おはらいオババの口から、この場所がほかとは変わっているのだと聞かされる。

持ちこむ道具はよく選ぼう

オババの家の隠し穴は、30Fまでたどり着けばクリアとなる。しかしクリアまでのタイムが計られており、2時間以内に30Fに着けなかった場合はクリアしたことにならないので注意。さらに、クリア時に10000G以上持っていないと、タイムが10分増えるペナルティを負ってしまうのだ。

また、冒険中は中断できないうえ、このダンジョンで倒れても風来救助を求められない。メニューを開いているあいだも時間は経過していくため、慎重かつすばやい判断で進んでいこう。道具はひとつだけしか持ちこめないが、保存の壺を利用すれば最大5個まで持ちこめるので、限界まで強化した武器や盾、腕輪などを持ちこむといいだろう。

⬅ダンジョンを一度クリアすると、以降はトップメニューからタイムアタックに挑戦できるようになる。

コッパのワンポイントアドバイス

クリアまでの時間が計られてるらしいけど、あんまり焦ると強い相手に簡単にやられちまうぜ。まずはLvを上げながらじっくり進もう。

01F～09F 経験値は効率よく稼ごう

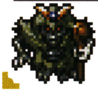
なるべく時間をかけずに効率よくLvを上げるためには、倒しやすく、経験値が多いモンスターを集中して狙うのがベスト。1～9Fに出現するモンスターのなかでは5～7Fに現れるボウヤーが倒しやすい。木の矢を集めるためにも、しばらくフロアを歩き回ってボウヤーと戦うといいだろう。ちなみに、武器に「仏」の印が備わっているなら、8～9Fに出現するおびえた死霊を狙うのもいい。

⬅ふき飛ばしの杖があるなら、あなぐらマムルをLvアップさせて杖で倒そう。経験値を1900も稼げる。

01F～09F 魔法を使うモンスターが多く出現

1～9Fには、杖ふりわらべ系モンスターがすべて登場する。それぞれ使ってくる特技の効果が違うので、P.223で特徴を確認してほしい。なかでも気をつけたいのは、5～6Fに出現する杖ふりワルガキ。特技を食らうとシレンがかなしばりになってしまうため、真っ先に倒したい。また、まどろみ使いはシレンを5ターン眠らせてくるが、杖ふりわらべ系と違ってシレンが近づかない限り特技を使わない。遠くから道具を投げてさきに倒そう。

ガイコツまどう



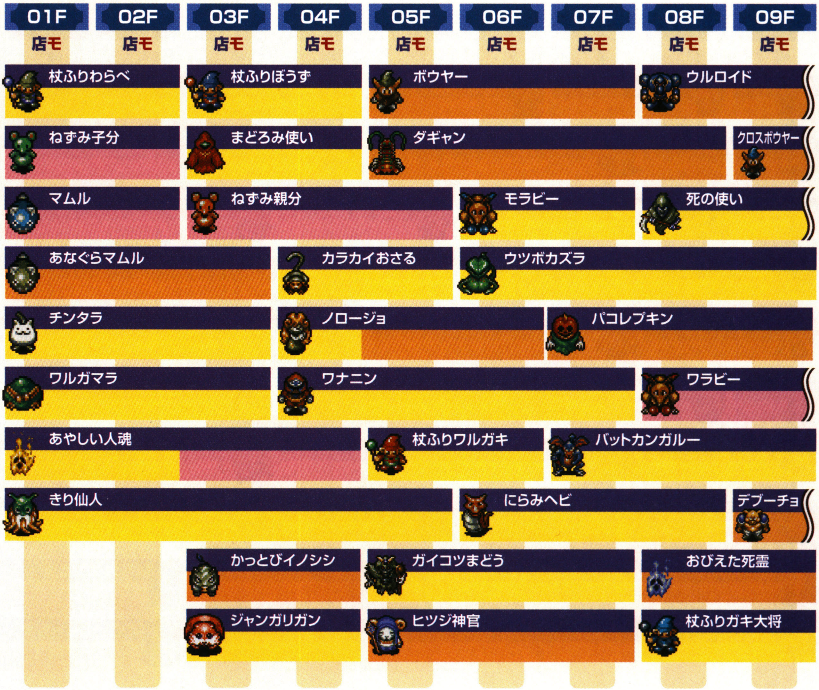
HP 25

まどろみ使い

HP 16

ガイコツまどうとまどろみ使いの特技は、どちらも魔法。盾に「山」の印があればはね返せる。なお、ガイコツまどうの魔法は4つの効果がある(P.208)。

モンスター分布図



10F〜19F 食料は必ず壺の中に!

11〜19Fにはデロデロのワナが設置されていることがある。オババの家の隠し穴は、ほかのダンジョンと比べて食料が手に入りにくいため、貴重な食料がまずそうなおにぎりに変わってしまわないよう、保存の壺の中に入れておくといい。

ちなみに、11Fからは地雷のワナも出現するので、余計なダメージを受けてしまいがち。店で買える不発の巻物を使えば、地雷や大型地雷のワナが作動しなくなるので、見かけたら購入しておこう。

←地雷のダメージを減らせる地雷ナバリの盾が売られていることも。ギタンに余裕があったら買おう。

10F〜19F モンスターの正体を見極めよう

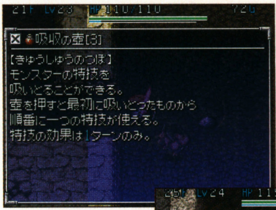
13〜14Fに出現するにぎり見習いに食料を投げると、のどをつまらせ、一撃で倒せる。しかし12〜14Fにはつねにほかのモンスターに化けて行動するカラス天狗も出現するため、にぎり見習いの姿が見えたからといって、すぐに食料を投げるのはやめたほうがいい。もしもカラス天狗がにぎり見習いに化けていた場合、食料を投げても2ダメージを与えるだけとなってしまうのだ。

←相手が特技を使わない場合、カラス天狗が化けている可能性が高い。封印すれば正体を見破れる。

20F～29F モンスターを呼び出す危険な相手

24～30Fに出現するメンベルスは、自身の周囲1マスの距離に、Lv2のモンスターを1体呼び出してくる。このダンジョンに出現するモンスターでなくともおかまいなしに召喚するため、攻撃力が高かったり、やっかいな特技を持つ相手を呼ばれると非常に危険だ。さらに、25～26Fに出現するタベラレルーを倒して、メンベルスがベルトーベンにLvアップしてしまう可能性もある。そうなると、Lv3のモンスターを一度に1～3体呼び出してくるので、シレンのLvがどんなに高くてももはや手に負えない。メガタウロスや死神といった強力なモンスターを呼ばれるまえに特技を封印するか、いっそのこと次のフロアへと逃げてしまおう。

ちなみに、吸収の壺で吸ったメンベルスやベルトーベンの特技を使うと、身がわりの杖を使ったときと同じく、ニセシレンを呼び出せる。モンスターの攻撃を引き受けてくれるため、ピンチになったらこれを使って切り抜けよう。ただし、ニセシレンがLvアップするか30ターンが経過するとモンスターに戻ってしまうので気をつけること。



←このダンジョンでは封印の杖が手に入りにくい。吸収の壺は落ちているので、これで特技を封印しよう。

→メンベルスの近くにタベラレルーがいたら、予備の武器を投げてでも、さきにタベラレルーを倒したい。

←メンベルスがベルトーベンになったらすぐに通路へ。でないと部屋の中がモンスターでいっぱいに。

20F	21F	22F	23F	24F	25F	26F	27F	28F	29F
店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ

モンスター	出現フロア
ギョロつきヘビ	20F～21F
ゲドロ	22F～27F
タウロス	28F～29F
にぎり変化	20F
ドラゴン	21F～27F
スーパーゲイズ	28F～29F
ギャイラス	20F～22F
みっこくバエ	23F～24F
タベラレルー	25F～26F
ミニマゼルン	27F～29F
ねむり僧侶	20F～23F
メンベルス	24F～29F
座禅即仏	20F～24F
ばくだんウニ	25F～27F
祝福カズラ	28F～29F
ヤギ司祭	20F～24F
タカビー	25F～28F
イヌワシ天狗	29F
悪魔こうしゃく	20F～24F
からかさタヌキ	25F～29F
キャンベラン	20F～24F
きゅうめいウサギ	25F～29F
なげき悪霊	20F～24F
あんどんフグ	25F～29F
はじきコガネ	20F～24F
みの仙人	25F～29F

30F〜50F 30F以降の戦い方

30F以降に出現するモンスターはどれも強敵ばかり。手強いモンスターは混乱や眠りを利用して戦いをさけ、HPが少ない相手だけを倒しながら進みたい。無駄な戦いを少なくすれば、タイムの短縮にもつながるはずだ。

45F以降はスカイドラゴン、アークドラゴン、アビスドラゴンが1フロアごとに入れ替わりながら出現する。特にアビスドラゴンが炎を吐くと、部屋内のどこにいても60のダメージを受けてしまう。このため、階段に向かってただ歩いているだけで、見えない位置から炎で狙われ、ダメージを受けやすい。しかし、吸収の壺で特技を吸って使えば攻撃面での切り札ともなるので、睡眠草やバクスイの巻物などで眠らせたあとで、壺の使用回数が続く限り吸っておくこと。

ちなみに、オババの家の隠し穴に出現する店では、金の腕輪が売られていることがある。値段は20000Gと高いが、この腕輪は壊れないうえに印を4つ合成できるためにベースとして活用できる。ただし、「会」や「避」の印を合成すると壊れるようになることを覚えておこう。

⬅戦いをさけるには、かなしばりの杖を使うのがもっとも簡単な方法。ただし進路をふさがないように。

➡アビスドラゴンの吐く炎は強力。もし「竜」の印を備えた盾を持っていたら必ず装備すること。

⬅金の腕輪は非常に高価。だが、合成のベースとして活用できるので、ドロボーしてでも手に入れたい。

風来コラム タイムアタックに持ちこむ道具は？

ここでは、より短時間でクリアするために、保存の壺に入れて持ちこみたい道具を紹介しよう。

まずひとつ目は、戦闘をさけることを意識したセット。腕輪でモンスターの位置がわかるようにしておき、最初に出会ったモンスターに一時しのぎの杖を振ることで階段の位置を確認。トンネルの杖で階段までの通路を作り、階段にたどり着いたら、場所がえの杖で階段の上にいるモンスターと入れ替わるのだ。なお、鉄の矢は戦闘がさけられないときに離れた場所からモンスターを倒すためのもの。

ふたつ目は、もらえる経験値を増やしてLv上げの時間を短縮するためのセット。ポイントは盾で、経験値をもらいやすくなる「幸」と10000Gを集める手助けとなる「ガ」を備えている。また、しあわせ草の上で草うけの杖を振ることで、一気にLvを上げられるようにしている。特にしあわせ草が祝福されていれば効果が大きくなる。白紙の巻物と身がわりの杖は、万が一モンスターハウスに出くわしたときの保険だ。

◆壺の中身その1

- 印「見」「悟」「混」「目」を備える腕輪
- 鉄の矢
- トンネルの杖
- 一時しのぎの杖
- 場所がえの杖

◆壺の中身その2

- 印「ガ」「幸」「避」「ト」を備える盾
- しあわせ草
- 白紙の巻物
- 草うけの杖
- 身がわりの杖

40F	41F	42F	43F	44F	45F	46F	47F	48F	49F	50F
店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ	店モ

モンスター	出現階
カゲウッチー	40F
ほうかいイノシシ	41F〜43F
タベラレルー	44F〜47F
しわしわハニー	48F〜50F
強化カズラ	40F
チドロ	41F〜44F
スカイドラゴン	45F
アークドラゴン	46F
アビスドラゴン	47F
スカイドラゴン	48F
アークドラゴン	49F
アビスドラゴン	50F
チョータカビー	40F
トノサマどん	41F〜46F
ギガタウロス	47F〜50F
プレジデンテッドド	40F〜41F
ざれごと仙人	42F〜46F
だいふんかウニ	47F〜50F
将軍	40F〜42F
オヤジ戦車	43F〜44F
ぽんぽこタヌキ	45F〜50F
なよなよハニー	40F〜42F
デビルカンガルー	43F〜45F
サタンカンガルー	46F〜47F
大将軍	48F〜50F
たんたんタヌキ	40F
コドモ戦車	41F〜42F
ショーパン	43F〜46F
デスヘッド	47F〜50F
ホルムデーモン	40F
うらみ怨霊	41F〜43F
暗黒かむろ	44F〜46F
パ王パ王ーン	47F〜50F
飛びぴーたん	40F
隠れぴーたん	41F
飛びぴーたん	42F
ノコギガッター	43F〜47F
メチルサタン	48F〜50F
ワナニンニン	40F
かすみ仙人	41F〜43F
くたくたハニー	44F〜46F
みだれ大根	47F〜50F

道具一覧

武器

落：★☆☆☆☆
店：★☆☆☆☆
変：——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
オオカブトの斧	×	○	×	×	1~50F
カタナ	○	○	×	×	1~50F
木づち	○	×	×	×	1~50F
剛剣マンジカブラ	×	○	×	×	1~50F
こん棒	○	×	×	×	1~50F
スパークソード	○	×	×	×	1~50F
青銅の太刀	○	×	×	×	1~50F
セルアーマーの剣	×	×	○	×	セルアーマー系
使い捨ての剣	×	○	×	×	1~50F
つるはし	○	○	×	×	1~50F
どうたぬき	×	○	×	×	1~50F
百鬼の剣	×	○	×	×	1~50F
風魔刀	×	○	×	×	1~50F
ミノタウロスの斧	×	×	○	×	ミノタウロス ギガタウロス

盾

落：★☆☆☆☆
店：★☆☆☆☆
変：——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
オオカブトの盾	×	○	×	×	1~50F
ガマラの盾	○	×	×	×	1~50F
重装の盾	○	○	×	×	1~50F
地雷ナバリの盾	×	○	×	×	1~50F
青銅甲の盾	○	×	×	×	1~50F
装甲カブラサライ	×	○	×	×	1~50F
使い捨ての盾	×	○	×	×	1~50F
鉄甲の盾	○	○	×	×	1~50F
呪いよけの盾	×	○	×	×	1~50F
百鬼の盾	×	○	×	×	1~50F
風魔の盾	×	○	×	×	1~50F
木甲の盾	○	×	×	×	1~50F

腕輪

落：★☆☆☆☆
店：★☆☆☆☆
変：——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
がんじょうな腕輪	×	○	×	×	1~50F
金の腕輪	○	○	×	×	1~50F
たかとびの腕輪	○	○	×	×	1~50F
たれ流しの腕輪	○	○	×	×	1~50F
ちからの腕輪	○	×	×	×	1~50F
通過の腕輪	×	○	×	×	1~50F
透視の腕輪	×	○	×	×	1~50F
ノーコンの腕輪	○	×	×	×	1~50F
呪いよけの腕輪	○	○	×	×	1~50F
爆発の腕輪	×	○	×	×	1~50F
ハラヘラズの腕輪	×	○	×	×	1~50F
ハラヘリの腕輪	×	○	×	×	1~50F
目覚ましの腕輪	×	○	×	×	1~50F
よくみえの腕輪	×	○	×	×	1~50F
弱らずの腕輪	×	○	×	×	1~50F

矢

落：——
店：——
変：——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
木の矢	×	×	○	×	ボウヤー
銀の矢	×	×	○	×	ちびタンク
鉄の矢	×	×	○	×	クロスボウヤー コドモ戦車

食料

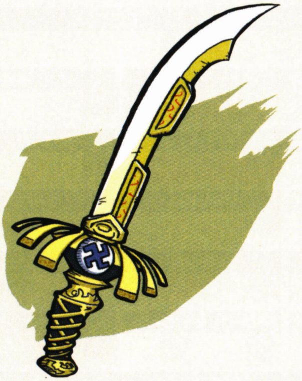
落：★☆☆☆☆
店：——
変：——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
大きいおにぎり	○	×	×	×	1~50F
おにぎり	○	×	×	×	1~50F
まずそうなおにぎり	○	×	×	×	1~50F

草・種

落：★☆☆☆☆
店：★☆☆☆☆
変：★★★★★

アイテム名	落	店	モ	変	対象
胃拡張の種	×	○	×	×	1~50F
命の草	○	○	×	×	1~50F
弟切草	○	○	×	×	1~50F
混乱草	○	○	×	×	1~50F
雑草	×	×	×	○	1~50F
睡眠草	×	○	×	×	1~50F
すばやさ草	○	×	×	×	1~50F
ちからの草	×	○	×	×	1~50F
毒消し草	×	○	×	×	1~50F
毒草	○	×	×	×	1~50F
ドラゴン草	○	×	×	×	1~50F
不幸の種	×	○	×	×	1~50F
復活草	○	×	×	×	1~50F
めぐすり草	×	○	×	×	1~50F
薬草	○	○	×	×	1~50F



巻物

落:★☆☆☆☆
店:★★☆☆☆
変:——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
あかりの巻物	○	×	×	×	1～50F
大部屋の巻物	○	×	×	×	1～50F
おはらいの巻物	×	○	×	×	1～50F
くちなしの巻物	×	○	×	×	1～50F
混乱の巻物	○	×	×	×	1～50F
識別の巻物	○	×	×	×	1～50F
真空斬りの巻物	○	×	×	×	1～50F
ゾワゾワの巻物	×	○	×	×	1～50F
大爆発の巻物	○	×	×	×	1～50F
他人回復の巻物	×	○	×	×	1～50F
地の恵みの巻物	×	○	×	×	1～50F
壺増大の巻物	×	○	×	×	1～50F
天の恵みの巻物	×	○	×	×	1～50F
バクスイの巻物	○	×	×	×	1～50F
パワーアップの巻物	○	×	×	×	1～50F
拾えずの巻物	×	○	×	×	1～50F
不発の巻物	×	○	×	×	1～50F
へっぴりごしの巻物	×	○	×	×	1～50F
メッキの巻物	×	○	×	×	1～50F
モンスターの巻物	○	○	×	×	1～50F
ワナけしの巻物	×	○	×	×	1～50F
ワナの巻物	×	○	×	×	1～50F

杖

落:★☆☆☆☆
店:★☆☆☆☆
変:——

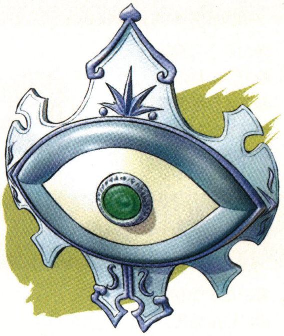
アイテム名	落	店	モ	変	対象
イカリの杖	×	○	×	×	1～50F
痛み分けの杖	○	○	×	×	1～50F
一時しのぎの杖	○	×	×	×	1～50F
かなしばりの杖	○	×	×	×	1～50F
からぶりの杖	×	○	×	×	1～50F
クオーターの杖	×	○	×	×	1～50F
ころばぬ先の杖	×	○	×	×	1～50F
透明の杖	×	○	×	×	1～50F
とびつきの杖	○	×	×	×	1～50F
倍速の杖	○	×	×	×	1～50F
場所がえの杖	○	×	×	×	1～50F
封印の杖	×	○	×	×	1～50F
ふき飛ばしの杖	○	○	×	×	1～50F

アイテム名	落	店	モ	変	対象
不幸の杖	×	○	×	×	1～50F
変化の杖	×	○	×	×	1～50F
まどうの杖	×	○	×	×	1～50F
身がわりの杖	○	×	×	×	1～50F

壺

落:★☆☆☆☆
店:★☆☆☆☆
変:——

アイテム名	落	店	モ	変	対象
回復の壺	○	○	×	×	1～50F
吸収の壺	○	○	×	×	1～50F
強化の壺	×	○	×	×	1～50F
合成の壺	×	○	×	×	1～50F
識別の壺	○	○	×	×	1～50F
弱化の壺	○	×	×	×	1～50F
祝福の壺	×	○	×	×	1～50F
大砲の壺	○	×	×	×	1～50F
呪いの壺	○	×	×	×	1～50F
保存の壺	○	○	×	×	1～50F
水がめ	×	○	×	×	1～50F



ワナ一覧

	イカリ	大型地雷	落し穴	回転板	カゲぬい	木の矢	空腹	警報	転び石	サビ	召喚	地雷	睡眠ガス	装備はずし	鉄の矢	デロデロ	毒矢	鈍足	呪い	バネ	丸太	落石
1～5F	—	—	—	○	○	○	—	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	○	○	—
6～10F	—	—	—	○	○	○	—	—	○	○	—	—	—	○	—	—	—	○	○	○	○	—
11～15F	—	—	—	○	○	○	○	—	○	○	—	○	—	○	—	○	—	○	○	○	—	—
16～20F	—	—	—	○	○	—	○	—	○	○	○	○	○	○	○	○	—	○	○	○	—	—
21～25F	—	—	—	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	○	○	○	—	○
26～30F	—	○	—	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○
31～49F	○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
50F	—	○	—	○	—	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	○	—	○	—	—

瓦版 最終号

【発行所】
不思議のダンジョン情報局

幻の一振り!! 秘剣カブラステギ

不思議のダンジョン情報局がお送りする瓦版も、いよいよ最終号となりました！ そこで今回は、風来人すべてが憧れる幻の武器、秘剣カブラステギの入手方法を大紹介します！ 鍵となるのは変化の壺。それを特定の場所で使うとどうなるか……？ くわしくは下をチェック！

秘剣カブラステギ
いにしえの刀工師カブラをもってしても、めったに作れなかったといわれる幻の剣。この剣を知る風来人は少ない。

魔城東小天守を一度クリア後、13Fで変化の壺に道具を入れると……

- んふうの腕輪
- カランバの矢
- スメラギの巻物
- テンジンの杖

が手に入る

魔城大天守閣を一度クリア後、19Fで変化の壺に道具を入れると……

- ひだまりの剣
- けしんの盾
- ブフーのおにぎり
- ランザンの草
- ギメンシャの壺

が手に入る

注意 ただし、全9個のうちランダムで2個は、これらの場所では手に入らない

友達と「交換」して、残り2個を手に入れよう！

- もし「交換」できなくても、奈落の果ての99Fで変化の壺に道具を入れると残りの2個が手に入る

全9個を持ってジャハンナムの扉23Fへ行くと……

秘剣カブラステギ入手!!!!!

風来人検定

最終問題！ 真の風来人になるために、必要なものはずばりどれ？ 答えは索引の「最終問題の答え」にて！

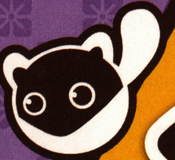
- ■:強い肉体
- 回:鍛え上げた装備品
- ■:くじけない心
- ■:道具に関する知識
- ■:ダンジョンの情報
- ■:運

前号の答え 回

ご愛読ありがとうございました

情報の巻

【じょうほうのまき】



風来のシレンDSで

モンスターの射程範囲

射程範囲は、大きく分けてA～Gの7種類。細かい区分についてはA1、A2と割り振ってあるので、P.202以降のモンスター一覧と合わせて確認してほしい。

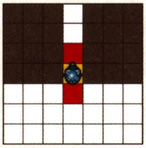
データの見方

□…攻撃できない範囲
■…壁
■●…攻撃可能な範囲
■…爆発によってダメージを受ける範囲

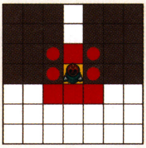
下図は、モンスターが下を向いていた場合を基本としている。マス目の色わけについては右のとおりだ。また、下図にはモンスターの代表例と補足説明を合わせて記載している。

範囲A 向いている方向1マス

モンスターが向いている方向、1マス先に攻撃する。カド抜け攻撃できないものと、カド抜け攻撃できて壁の中にも攻撃可能なものとにわけられる。



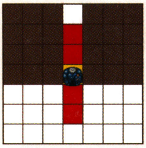
A1
カド抜け攻撃不可。ほとんどのモンスターの通常攻撃がこの射程範囲となる。



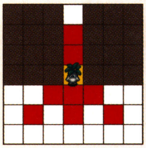
A2
カド抜け攻撃と、壁の中への攻撃が可能。パコレプキン系などがこの射程範囲。

範囲B 向いている方向2マス

向いている方向の2マス先まで攻撃できるが、「貫」の印と違って貫通はしない。カド抜け攻撃が可能か不可能かで2種類にわけられる。



B1
カド抜け攻撃不可能。アイアンヘッド系のモンスターがこの射程範囲に当たる。



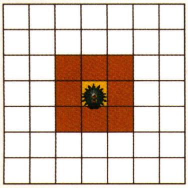
B2
カド抜け攻撃可能。おばけ大根の特技のみが、この射程範囲にあたる。

範囲C

自身の周囲を爆発

自身を中心に爆発を起こす攻撃。爆発は、自分の周囲1マスにいる生物すべてに、爆風によるダメージを与える。ばくだんウニ系のモンスターのみがこの射程範囲にあたる。

C

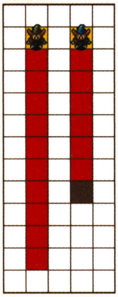


範囲D

向いている方向10マス

直線上10マスまで飛んでいく攻撃。障害物があった場合はそこで攻撃が止まる。ボウヤーやクロスボウヤーなどの特技がこれにあたる。

D

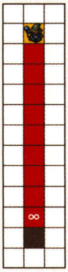


範囲E

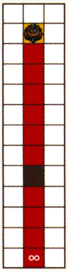
向いている方向∞

E1は障害物まで、E2は障害物に当たっても止まらず貫通する。E3は障害物までだが、着弾点が爆発する。E1には杖ふりわらべ系、E2にはちびタンク、E3にはオヤジ戦車系などがあたる。

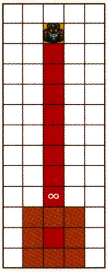
E1



E2



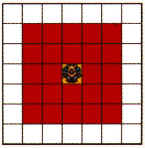
E3



範囲F 相手がどの方向にいても攻撃可能

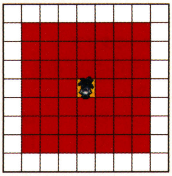
何かを投げたり、炎を吐いたりして、対象単体を攻撃するもの。デブータ系やウルロイド系、アークドラゴンなどがあてはまる。どれも障害物や壁をすり抜ける。射程範囲内であれば部屋外からでも攻撃が可能。なお、F1からF4まではすべて、攻撃の着弾点で爆発するものとしないものとの2種類にわかれる。

F1



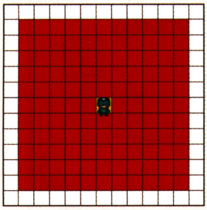
【F1a】射程2マス。デブータの特技など。
【F1b】射程2マス＋爆発。ウルロイドの特技のみ。

F2



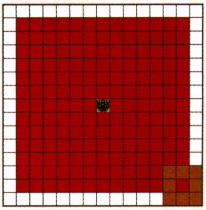
【F2a】射程3マス。ねむり大根の特技など。
【F2b】射程3マス＋爆発。ゴリボットの特技のみ。

F3



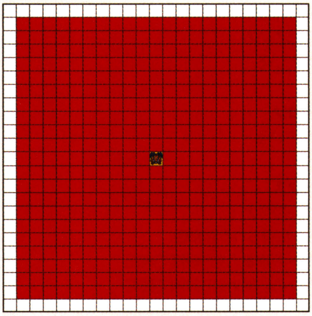
【F3a】射程5マス。ひまガッパの特技など
【F3b】射程5マス+爆発。ベアボーグの特技のみ。

F4



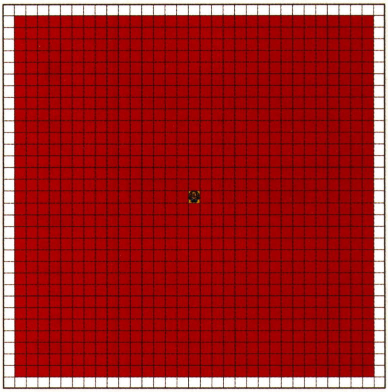
射程6マス＋爆発。ガオタイガーの特技のみがこの射程範囲にあたる

F5



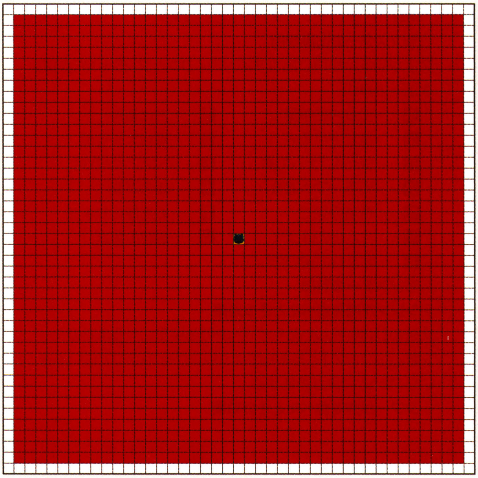
射程10マス。アークドラゴンやデブートンの特技などがこの射程範囲にあたる。

F6



射程15マス。デブーゴンの特技のみがこの射程範囲にあたる。

F7

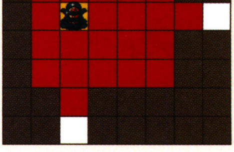


射程20マス。オオクワガッターの特技のみがこの射程範囲にあたる。

範囲G 部屋内+部屋の入り口1マス

どんなに離れていても、部屋内であれば攻撃が当たる。イカエンペラーやヒャクメ魔人、さらにアークドラゴンやたまらんガッパなどもこの射程範囲となる。

G



モンスター一覧

❶かっとびイノシシ系

【タイプ❷—】 ❸

ランダムで突進してくるイノシシ。突進されると直線上に5マスふき飛ばさ❹れ、5ダメージ受ける。ふき飛ばされると、持っている道具を周囲にばらまいてしまう。

かっとび❻イノシシ		
HP: 15	EXP: 8	攻: ⚔
範囲: A1	❼	防: ⛊
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト ❽ 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マス以内にシ❾レンがいると、一定確率でシレンを5マスふき飛ばす。

げきとつイノシシ		
HP: 64	EXP: 800	攻: ⚔⚔
範囲: A1		防: ⛊⛊
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マス以内にシレンがいると、一定確率でシレンを5マスふき飛ばす。

かいめつイノシシ		
HP: 70	EXP: 1900	攻: ⚔⚔
範囲: A1		防: ⛊⛊
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マス以内にシレンがいると、一定確率でシレンを5マスふき飛ばす。

ほうかいイノシシ		
HP: 76	EXP: 2200	攻: ⚔⚔
範囲: A1		防: ⛊⛊
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マス以内にシレンがいると、一定確率でシレンを5マスふき飛ばす。

【1フロア】特技を使うと正面1マスにいる生物を5マスふき飛ばし❿、5ダメージを与える。

突進で正面にいる生物を5マスふき飛ばし、5ダメージを与える特⓫技を覚える。

❶モンスターの系統名

ここでは、もののけ手帳と同じ順番で紹介している。

❷モンスターのタイプ

各タイプの対応は以下の通り。それぞれの特徴についてはP.44を参照。

無印……ノーマル系	剣………剣系
幽………ゴースト系	催………催眠系
錆………サビ系	杖………杖系
毒………毒草系	竜………ドラゴン系
吸………ドレイン系	盗………盗み系
呪………呪い系	爆………爆弾系
目………一ツ目系	空………浮遊系

❸仮眠状態の有無

フロアに入ったとき、そのモンスターが仮眠状態になっていることがあるかどうかを表す。

無印……どちらの可能性もある

Zz………必ず仮眠している

⏰………必ず起きている

❹系統の特徴

❺モンスターのアイコン

Lvが低い順に掲載している。

❻モンスター名

❼モンスターステータス

- **HP** ……モンスターの体力
- **EXP**……倒したときに得られる経験値
- **攻**………モンスターの攻撃力を5段階で表記
- **防**………モンスターの防御力を5段階で表記
- **範囲** ……モンスターの射程範囲。P.200～201に対応している。複数の射程範囲を備えるモンスターもいる。
- **速度** ……モンスターの行動速度。鈍速、等速、倍1、倍2の4種類がある。
- **道具** ……そのモンスターが落とす道具

❽モンスターの出現場所

文字が明るい場所に出現する。アイコンとダンジョンの対応は以下の通り。

牢……魔城内の牢屋	古……古代遺跡
小……魔城東小天守	大……魔城大天守閣
ジ……ジャハンナムの扉	ト……トンファンの穴
罠……天下一ワナ道会	壺……壺の洞窟
奈……奈落の果て	鍛……鍛冶屋のかまど
マ……マムルのほら穴	遺……遺跡の奥底
オ……オババの家の隠し穴	

❾モンスターの特徴

❿シレンが肉を食べたときの効果

文頭の【】内に記してあるのは、肉の効果が切れるまでのターン数。【1フロア】とあるものはシレンがそのフロアにいるあいだ、ずっと効果が持続する。

⓫コッパが肉を食べたときの効果。

アイアンヘッド系

【タイプ】目

攻撃力が高く、2マス離れた場所からでも自らの頭を投げて攻撃してくる。シレンとの間にほかの生物がいても攻撃するうえに、2マス離れて攻撃が届く場合は自分から近づかない。

アイアンヘッド

HP: 70	EXP: 1500	攻: ⚔⚔
範囲: B1		防: ⛊⛊
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。一ツ目殺しや「目」の印がついた武器が有効。

チェインヘッド

HP: 68	EXP: 4000	攻: ⚔⚔⚔
範囲: B1		防: ⛊⛊
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。一ツ目殺しや「目」の印がついた武器が有効。

ギガヘッド

HP: 90	EXP: 4400	攻: ⚔⚔⚔
範囲: B1		防: ⛊⛊⛊
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。一ツ目殺しや「目」の印がついた武器が有効。

デスヘッド

HP: 95	EXP: 6000	攻: ⚔⚔⚔
範囲: B1		防: ⛊⛊⛊
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。一ツ目殺しや「目」の印がついた武器が有効。

【1フロア】2マス先の生物に攻撃ができる。目標との間に生物がいる場合は、手前の生物に攻撃が当たる。

食べても特技を覚えない。

悪魔だんしゃく系

【タイプ】幽

ほかのモンスターに変身し、そのモンスターの特技を使ってくる悪魔。だが、変身後のステータスは本体と変わらず、周囲に複数モンスターがいた場合、どれに変身するかはランダムで決定。

悪魔だんしゃく

HP: 39	EXP: 52	攻: ⚔
範囲: A1		防: ⛊
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　周囲1マスにいるモンスターに変身するが、ステータスは悪魔だんしゃくのまま変わらない。成仏のカマや「仏」の印がついた武器が有効。

悪魔こうしゃく

HP: 55	EXP: 400	攻: ⚔⚔
範囲: A1		防: ⛊⛊
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　周囲1マスにいるモンスターに変身するが、ステータスは悪魔こうしゃくのまま変わらない。成仏のカマや「仏」の印がついた武器が有効。

悪魔ぼうくん

HP: 90	EXP: 4600	攻: ⚔⚔⚔
範囲: A1		防: ⛊⛊⛊
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　周囲1マスにいるモンスターに変身するが、ステータスは悪魔ぼうくんのまま変わらない。成仏のカマや「仏」の印がついた武器が有効。

悪魔こうてい

HP: 99	EXP: 6660	攻: ⚔⚔⚔⚔
範囲: A1		防: ⛊⛊⛊
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　周囲1マスにいるモンスターに変身するが、ステータスは悪魔こうていのまま変わらない。成仏のカマや「仏」の印がついた武器が有効。

【1フロア】食べた直後、正面1マスにいるモンスターに変身し、変身したモンスターの特技が使えるようになる。特技を実行すると変身は解けるが、かさタヌキ系は30ターン経過で自動的に解ける(※1)。

食べても特技を覚えない。

※1　はじきコガネ系は特技や戻るを押さない限りフロアにいる間は変身が続く。ミニマゼルン系は特技で限界まで道具を飲みこんだあとにもう一度特技を使うと変身が解け、道具が足元に落ちる。

あやしい人魂系

【タイプ】幽 空

通常攻撃しかしないため、そこまで強敵にはならない。だが、水路に左右されずに近づいてくるので、地形によってはやっかい。「仏」や「空」の印がついた武器が有効だ。

あやしい人魂

HP: 14	EXP: 6	攻:
範囲: A1		防:
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。成仏のカマや「仏」の印がついた武器、斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

おびえた死霊

HP: 34	EXP: 40	攻:
範囲: A1		防:
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。成仏のカマや「仏」の印がついた武器、斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

なげき悪霊

HP: 60	EXP: 70	攻:
範囲: A1		防:
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。成仏のカマや「仏」の印がついた武器、斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

うらみ怨霊

HP: 72	EXP: 2400	攻:
範囲: A1		防:
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。成仏のカマや「仏」の印がついた武器、斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

【1フロア】飛行できるようになるが、特技を使っても通常攻撃にしかならない。

食べても特技を覚えない。

イカキング系

【タイプ】──

スミを吐かれて10ターンのあいだ、目つぶし状態にされる。スミの射程範囲は各モンスターの特徴を参照。おにぎりや大きいおにぎりといった食料を投げると、いかすしの巻物に変化する。

イカキング

HP: 69	EXP: 160	攻:
範囲: A1		防:
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　目つぶし状態にする(10ターン)。仲間も同様。

イカ大王

HP: 80	EXP: 3500	攻:
範囲: A1		防:
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　目つぶし状態にする(10ターン)。仲間も同様。

イカエンペラー

HP: 84	EXP: 4000	攻:
範囲: A1 G		防:
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　部屋内にいると目つぶし状態にされる(10ターン)。ただし通路にいるときは正面にのみ有効。仲間も同様。

イカカイザー

HP: 92	EXP: 4500	攻:
範囲: A1 G		防:
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　部屋内にいると目つぶし状態にされる(10ターン)。ただし通路にいるときは正面にのみ有効。仲間も同様。

【50ターン】特技を使うとモンスターを50ターンのあいだ目つぶし状態にする。各射程範囲は変身したモンスターの特徴を参照。変身中はおにぎりや大きいおにぎりといった食料を当てられると力尽きる。

モンスターを50ターンのあいだ、目つぶし状態にする特技を覚える。目つぶしの射程範囲は食べた肉のモンスターの特徴に対応。

いねむり仙人系

【タイプ】—

通路にいるときに一定確率で睡眠状態になる仙人。いねむり仙人なら5ターン、すいみん仙人なら10ターン、おだぶつ仙人なら15ターン、えいみん仙人なら20ターンものあいだ、眠っている。

いねむり仙人

HP: 20	EXP: 23	攻: ↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 通路にいるときに一定確率で睡眠状態になる（5ターン）。

すいみん仙人

HP: 33	EXP: 40	攻: ↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 通路にいるときに一定確率で睡眠状態になる（10ターン）。

おだぶつ仙人

HP: 50	EXP: 1500	攻: ↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 通路にいるときに一定確率で睡眠状態になる（15ターン）。

えいみん仙人

HP: 56	EXP: 3200	攻: ↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 通路にいるときに一定確率で睡眠状態になる（20ターン）。

【1フロア】特技を使っても通常攻撃にしかならないが、ターンごとに一定確率で睡眠状態になる。睡眠状態のターン数は、変身したモンスターと同じ。

食べても特技を覚えない。

いやしウサギ系

【タイプ】—

モンスターのHPを50回復する。回復の範囲は各モンスターの特徴を参照。倒さない限り回復し続けるので、モンスターが複数いる場所ではやっかいな存在となる。

いやしウサギ

HP: 30	EXP: 35	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マスにいるモンスターのHPを50回復させる。

きゅうめいウサギ

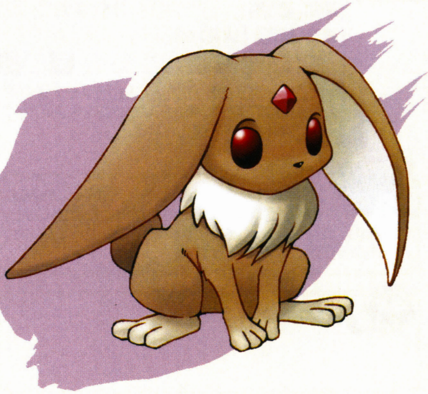
HP: 90	EXP: 85	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンの周囲3マス以内にいる傷ついたモンスターの周囲1マスへワープし、そのモンスターのHPを50回復させる。

【30ターン】特技を使うとシレンのHPが50回復できる。きゅうめいウサギに変身した場合は、シレンを含めた周囲1マスにいる、すべての生物のHPを50回復できる。

正面にいるシレンのHPを回復する特技を覚える。いやしウサギなら10、きゅうめいウサギなら20回復。



ウツボカズラ系

【タイプ】―

道具を飲みこむと攻撃力がアップ。ただし、遠投状態の道具や、すでに道具を飲みこんでいるとき、封印状態のときは当たる。飲みこんだ道具に起こる変化は、各モンスターの特徴を参照。

ウツボカズラ

HP: 20	EXP: 10	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 道具を飲みこませたあとに倒すと、草·種系の道具を落とす。かさタヌキ系の化けた道具もすべて草·種に変化する。

識別カズラ

HP: 61	EXP: 500	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 道具を飲みこませたあとに倒すと、その道具を識別した状態で落とす。

祝福カズラ

HP: 63	EXP: 500	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 道具を飲みこませたあとに倒すと、その道具を祝福状態にして落とす。かさタヌキ系の化けた道具もすべて祝福状態に変化する。

強化カズラ

HP: 82	EXP: 1000	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 道具を飲みこませたあとに倒すと、その道具を強化して落とす。(※2)。かさタヌキ系の化けた道具もすべて強化される。

【1フロア】変身中は移動できず、足元にある道具をひとつ飲みこむ。変身が解けたときに落とす道具は、変身したモンスターの特徴を参照。道具がないときに特技を使うと通常攻撃を行なう。

食べても特技を覚えない。

ウルロイド系

【タイプ】爆

遠くから大砲の弾を投げてくる爆弾系モンスター。シレンとその周囲1マスにいる生物にダメージを与えてくる。射程範囲とダメージ量は、各モンスターの特徴を参照。

ウルロイド

HP: 30	EXP: 35	攻: ↘
範囲: A1 F1b		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンが周囲2マス以内にいると、放物線状に10ダメージの大砲の弾を投げる。「月」の印がついた武器や、「地」の印がついた盾が有効。

ゴリボット

HP: 35	EXP: 50	攻: ↘
範囲: A1 F2b		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンが周囲3マス以内にいると、放物線状に15ダメージの大砲の弾を投げる。「月」の印がついた武器や、「地」の印がついた盾が有効。

ベアボーグ

HP: 85	EXP: 3600	攻: ↘↘↘
範囲: A1 F3b		防: ●●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンが周囲5マス以内にいると、放物線状に20ダメージの大砲の弾を投げる。「月」の印がついた武器や、「地」の印がついた盾が有効。

ガオタイガー

HP: 95	EXP: 4400	攻: ↘↘↘
範囲: A1 F4		防: ●●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンが周囲6マス以内にいると、放物線状に25ダメージの大砲の弾を投げる。「月」の印がついた武器や、「地」の印がついた盾が有効。

【50ターン】範囲内のモンスター1体に大砲の弾を投げ、目標とその周囲1マスにいる生物にダメージを与える。射程範囲とダメージ量は、変身したモンスターの特徴を参照。

もっとも近くにいるモンスターに大砲の弾を投げる特技を覚える。複数いる場合はランダムで決定。射程範囲とダメージ量は、食べた肉のモンスターの特徴に対応。

※2 武器や盾は強化値が+5、杖や壺は使用回数が+5、矢は+5本、腕輪のヒビは修理され、巻物は白紙の巻物に、おにぎりは1ランクずつ大きくなる。

エーテルデビル系

【タイプ】幽 空

透明状態で、きまぐれに動きながら近づいてくる。エーテルデビル以外は魔法を反射する能力も備え、メチルサタンとアストラルデビルは倍速で動く。「仏」や「空」の印がついた武器が有効。

エーテルデビル

HP: 26 EXP: 27 攻: 1
範囲: A1 防: 1
速度: 等速 道具: なし
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 透明だがきまぐれに動き、攻撃は通常攻撃のみ。だが、魔法弾を吸収し無効化する。「仏」や「空」の印がついた武器が有効。

ホルムデーモン

HP: 79 EXP: 1800 攻: 2
範囲: A1 防: 2
速度: 等速 道具: なし
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 透明だがきまぐれに動き、攻撃は通常攻撃のみ。だが、魔法弾を反射する(※3)。「仏」や「空」の印がついた武器が有効。

メチルサタン

HP: 95 EXP: 3300 攻: 3
範囲: A1 防: 3
速度: 倍2 道具: なし
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 倍速2回攻撃する。透明だがきまぐれに動き、攻撃は通常攻撃のみ。魔法弾を反射する(※4)。「仏」や「空」の印がついた武器が有効。

アストラルデビル

HP: 100 EXP: 4200 攻: 3
範囲: A1 防: 3
速度: 倍2 道具: なし
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 倍速2回攻撃する。透明だがきまぐれに動き、攻撃は通常攻撃のみ。魔法弾を反射する(※4)。「仏」や「空」の印がついた武器が有効。

【50ターン】透明状態になり飛行できるようになる。特技を使っても通常攻撃にしかならないが、変身したモンスターの特徴と同様に、魔法攻撃を吸収したり反射できる。

食べても特技を覚えない。

おばけ大根系

【タイプ】毒

射程範囲内に入ると、毒草などシレンにとって不利な状態になる草を投げてくる。射程範囲と投げる草の種類は、各モンスターの特徴を参照。毒消し草を投げ当てると50ダメージを与えられる。

おばけ大根

HP: 65 EXP: 1800 攻: 2
範囲: A1 B2 防: 2
速度: 等速 道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 周囲2マス以内の直線上にシレンがいると毒草を投げる。

めまわし大根

HP: 70 EXP: 2000 攻: 2
範囲: A1 F1a 防: 2
速度: 等速 道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 周囲2マス以内にシレンがいると放物線状に混乱草を投げる。すでにシレンが混乱状態の場合は毒草を投げる。

ねむり大根

HP: 75 EXP: 3000 攻: 2
範囲: A1 F2a 防: 2
速度: 等速 道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 周囲3マス以内にシレンがいると放物線状に睡眠草を投げる。すでにシレンが睡眠状態の場合は毒草を投げる。

みだれ大根

HP: 80 EXP: 3500 攻: 2
範囲: A1 F2a 防: 2
速度: 等速 道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 周囲3マス以内にシレンがいると放物線状に睡眠草を投げる。すでにシレンが睡眠状態の場合は毒草を投げる。

【50ターン】特技を使うと、直線上の10マス以内に草を投げられるようになる。投げる草の種類は、変身したモンスターの特徴を参照。

直線上の10マス以内に草を投げられる特技を覚える。投げる草の種類は、食べた肉のモンスターの特徴に対応。

※3 一度はね返った魔法ははね返せない。 ※4 8方向ランダムに反射する。また、一度はね返った魔法ははね返せない。

ガイコツまどう系

【タイプ】幽 杖

同じ部屋の直線上にいると、魔法の杖を振ってくる。杖の効果は各モンスターの特徴を参照。魔法弾はやまびこの盾や「山」の印がついた盾ならはね返せる。「仏」の印がついた武器も有効だ。

ガイコツまどう

HP: 25	EXP: 20	攻: ↘
範囲: A1 E1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 振ってくる杖の効果はワープ、場所がえ、ふき飛ばし、倍速からランダム。「仏」の印がついた武器が有効。

ガイコツまじん

HP: 40	EXP: 280	攻: ↘
範囲: A1 E1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 振ってくる杖の効果は混乱、一時しのぎ、変化、25ダメージからランダム。「仏」の印がついた武器が有効。

ガイコツまおう

HP: 75	EXP: 2500	攻: ↘↘
範囲: A1 E1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 振ってくる杖の効果は不幸、鈍足、かなしばり、おにぎり状態(10ターン)、封印、混乱からランダム。「仏」の印がついた武器が有効。

ガイコツまてん

HP: 80	EXP: 3200	攻: ↘↘
範囲: A1 E1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 振ってくる杖の効果は目つぶし状態、Lvを−3、睡眠状態、おにぎり状態、40ダメージからランダム(※5)。「仏」の印がついた武器が有効。

【50ターン】特技で使える杖の効果は変身したモンスターの特徴に対応しているが、おにぎり状態はブフーの杖に、ガイコツまおうの混乱の効果は身がわりの杖と同じ効果に変更。

さまざまな効果を持つ杖を振れる特技を覚える。杖の効果は、食べた肉のモンスターの特徴を参照。

※5　効果の目つぶし状態は10ターン、睡眠状態は5ターン、おにぎり状態は10ターン継続する。

かさタヌキ系

【タイプ】—

床に置かれたり、お店で売られた道具に化けているタヌキ。化けた道具を使うと周囲1マスのどこかに姿を現し、先制攻撃される。化けた道具は壺に入れることもできない。

かさタヌキ

HP: 16	EXP: 5	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 道具に化けている。もとの姿に戻ったあとの攻撃は通常攻撃のみ。化けた道具を持って次のフロアに行くと「かさタヌキ」と表示される。

からかさタヌキ

HP: 52	EXP: 300	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 道具に化けている。もとの姿に戻ったあとの攻撃は通常攻撃のみ。化けた道具を持って次のフロアに行くと「からかさタヌキ」と表示される。

たんたんタヌキ

HP: 95	EXP: 1500	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 道具に化けている。もとの姿に戻ったあとの攻撃は通常攻撃のみ。化けた道具を持って次のフロアに行くと「たんたんタヌキ」と表示される。

ぽんぽこタヌキ

HP: 110	EXP: 2000	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 道具に化けている。もとの姿に戻ったあとの攻撃は通常攻撃のみ。化けた道具を持って次のフロアに行くと「ぽんぽこタヌキ」と表示される。

【30ターン】タヌキに変身している間は特技で壺に化けてモンスターをやりすごせる。途中でタヌキの姿に戻っても、特技でまた壺に化けられる。ただし、30ターン経過で自動的にシレンの姿に戻る。

食べても特技を覚えない。

かっとびイノシシ系

【タイプ】—

ランダムで突進してくるイノシシ。突進されると直線上に5マス吹き飛ばされ、5ダメージ受ける。吹き飛ばされると、持っている道具を周囲にばらまいてしまう。

かっとびイノシシ

HP: 15	EXP: 8	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マス以内にシレンがいると、一定確率でシレンを5マス吹き飛ばす。

げきとつイノシシ

HP: 64	EXP: 800	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マス以内にシレンがいると、一定確率でシレンを5マス吹き飛ばす。

かいめつイノシシ

HP: 70	EXP: 1900	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マス以内にシレンがいると、一定確率でシレンを5マス吹き飛ばす。

ほうかいイノシシ

HP: 76	EXP: 2200	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マス以内にシレンがいると、一定確率でシレンを5マス吹き飛ばす。

【1フロア】特技を使うと正面1マスにいる生物を5マス吹き飛ばし、5ダメージを与える。

突進で正面にいる生物を5マス吹き飛ばし、5ダメージを与える特技を覚える。

カラカイおさる系

【タイプ】—

距離を取って様子を見ているおさる。出現するダンジョンが多いので戦う機会は多いが、通常攻撃しかしてこないので、距離さえ詰めてしまえば簡単に倒すことができる。

カラカイおさる

HP: 12	EXP: 10	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

チャカシおさる

HP: 68	EXP: 1250	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

ミクダシおさる

HP: 72	EXP: 1550	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

ケイベツおさる

HP: 80	EXP: 1850	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

【1フロア】特技を使っても通常攻撃にしかならない。

食べても特技を覚えない。

カラス天狗系

【タイプ】

そのフロアにいるモンスターに変身する天狗(※6)。変身しても姿が変わるだけで、特技やステータスは変わらない。また、封印の杖などで特技を封印されると元の姿に戻る。

カラス天狗

HP: 50	EXP: 100	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 **オ**

特徴 ほかのモンスターに変身するが、攻撃は通常攻撃のみ。

ハヤブサ天狗

HP: 60	EXP: 500	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ **ト** **罠** 壷 **奈** 鍛 **マ** **遺** オ

特徴 ほかのモンスターに変身するが、攻撃は通常攻撃のみ。

イヌワシ天狗

HP: 70	EXP: 600	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ **ト** 罠 壷 **奈** **鍛** **マ** **遺** **オ**

特徴 ほかのモンスターに変身するが、攻撃は通常攻撃のみ。

ホウオウ天狗

HP: 80	EXP: 800	攻: ↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 **マ** 遺 **オ**

特徴 ほかのモンスターに変身するが、攻撃は通常攻撃のみ。

【1フロア】ほかのモンスターには変身できず、特技を使っても通常攻撃にしかならない。

食べても特技を覚えない。

※6　エーテルデビル系やかさタヌキ系、肉が存在しないモンスターには変身しない。

からぶり仙人系

【タイプ】

特技を使ってシレンを不利な状況に追いこんだり、Lvによってこごとやざれごとを言う仙人。睡眠状態や混乱状態にされるまえに倒そう。ほかのモンスターがいるなら、優先的に倒すこと。

からぶり仙人

HP: 33	EXP: 46	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 **大** **ジ** ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 一定確率でからぶり状態にする(5ターン)。

こごと仙人

HP: 32	EXP: 46	攻: ↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ **ト** **罠** 壷 **奈** 鍛 **マ** **遺** **オ**

特徴 一定確率で睡眠状態にする(2ターン)。また、特技を使うときにこごとを言う。

みかわし仙人

HP: 60	EXP: 2000	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ **ト** **罠** 壷 **奈** 鍛 **マ** **遺** オ

特徴 みかわし状態のため攻撃が当たらない。だが、飛び道具、必中の剣や「必」の印がある武器は当たる。特技を封印しても当たるようになる。

ざれごと仙人

HP: 75	EXP: 2300	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 **オ**

特徴 一定確率で混乱状態にする(10ターン)。また、特技を使うときにざれごとを言う。

【50ターン】特技を使うと正面1マスにいるモンスターに対して、変身したモンスターと同じ能力を発動する。能力は変身したモンスターの特徴を参照のこと。

からぶり仙人かこごと仙人の肉を食べた場合のみ、そのモンスターと同じ特技を覚え、それ以外は覚えない。

鬼面武者系

【タイプ】剣

通常攻撃しかしてこないが、倒すと倒した4ターン後にぼうれい武者系モンスターが出現する。そのため、倒したあともすぐに攻撃できるように、待ち構えておこう。

鬼面武者

HP: 40	EXP: 47	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。ただし、倒した4ターン後、その倒したマスにぼうれい武者が出現する。

はんにゃ武者

HP: 65	EXP: 1300	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。ただし、倒した4ターン後、その倒したマスにぼうれいはんにゃが出現。通常攻撃をはね返す。

将軍

HP: 70	EXP: 1350	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。ただし、倒した4ターン後、その倒したマスに将軍ゾンビが出現する。

大将軍

HP: 80	EXP: 2250	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。ただし、倒した4ターン後、その倒したマスに大将軍ゾンビが出現する。

【1フロア】特技を使っても通常攻撃にしかならない。はんにゃ武者の肉のみ、通常攻撃でのダメージをはね返す。変身中に倒されると、それぞれの特徴に対応しているぼうれい武者系モンスターに変化する。

食べても特技を覚えない。

ぼうれい武者系

【タイプ】幽

鬼面武者系モンスターを倒すと、4ターン後にぼうれい武者系モンスターとして復活。ほかのモンスターのLvを上げたり、復活させたりする。成仏のカマや「仏」の印がついた武器が有効。

ぼうれい武者

HP: 4	EXP: 1	攻: —
範囲: A1		防: ●●●●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　鬼面武者が倒されてから4ターン後に出現する。近くのモンスターにのりうつり、Lvを1つ上げる。「仏」の印がついた武器が有効。

ぼうれいはんにゃ

HP: 4	EXP: 1	攻: ↘
範囲: A1		防: ●●●●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　はんにゃ武者が倒されてから4ターン後に出現する。通常攻撃をはね返す。

将軍ゾンビ

HP: 4	EXP: 1	攻: —
範囲: A1		防: ●●●●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　将軍が倒されて4ターン後に出現。周囲1マスにいるモンスターが倒されると、のりうつって復活させる。「仏」の印がついた武器が有効。

大将軍ゾンビ

HP: 4	EXP: 1	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●●●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　大将軍が倒されて4ターン後に出現。周囲1マスにいるモンスターが倒されると、のりうつって復活させる。「仏」の印がついた武器が有効。

【50ターン】変身したモンスターの特徴に対応した能力を得る。ただし、ぼうれい武者は正面1マスのモンスターにのりうつり、そのモンスターに変身することができる(一部のモンスターを除く)。

食べても特技を覚えない。

ギャザー系

【タイプ】―

最初から甲殻状態になっているため、通常攻撃以外のダメージをすべて2に変換してしまう。ただし、地雷系のワナや自爆、大砲の弾などの爆風では通常どおりダメージを受ける。

ギャザー

HP: 50 / EXP: 180 / 攻: ↘
範囲: A1 / 防: ●●
速度: 等速 / 道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

キラーギャザー

HP: 60 / EXP: 5000 / 攻: ↘↘
範囲: A1 / 防: ●●
速度: 等速 / 道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

ヘルギャザー

HP: 81 / EXP: 6100 / 攻: ↘↘↘
範囲: A1 / 防: ●●●
速度: 等速 / 道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

フォールギャザー

HP: 91 / EXP: 7200 / 攻: ↘↘↘
範囲: A1 / 防: ●●●
速度: 等速 / 道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

【50ターン】変身すると甲殻状態になるが、特技を使っても通常攻撃にしかならない。

食べても特技を覚えない。

ギャドン系

【タイプ】盗 空

持っている道具をついばんで印を消したり、変化させたりする。対象となる道具は、各モンスターの特徴を参照。また、対象の道具を持っていない場合は、失敗扱いとなる。

ギャドン

HP: 60 / EXP: 165 / 攻: ↘
範囲: A1 / 防: ●●
速度: 等速 / 道具: なし
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 持っている杖をついばみ、使用回数を0にして足元に落とす。壺に入っている杖は対象外。トドの盾や「ト」の印がついた盾で防げる。

ギャイラス

HP: 65 / EXP: 165 / 攻: ↘
範囲: A1 / 防: ●●
速度: 等速 / 道具: なし
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 持っている壺をついばみ、使用回数を0にして足元に落とす。壺に入っていた道具は消滅する。トドの盾や「ト」の印がついた盾で防げる。

ギャンドラー

HP: 80 / EXP: 4200 / 攻: ↘↘↘
範囲: A1 / 防: ●●●
速度: 等速 / 道具: なし
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 持っている装備品の合成されている「印」をひとつ消す。装備中の道具も対象となる。防ぐにはトドの盾や「ト」の印がついた盾が有効。

ギャンドロン

HP: 90 / EXP: 4800 / 攻: ↘↘↘
範囲: A1 / 防: ●●●
速度: 等速 / 道具: なし
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 持っている草・種を雑草に変える。雑草は雑草のまま変わらない。防ぐにはトドの盾や「ト」の印がついた盾が有効。

【50ターン】飛行できるようになるが、特技を使っても通常攻撃にしかならない。

食べても特技を覚えない。

きり仙人系

【タイプ】吸 杖

一定確率でシレンを自然回復無効状態にする。もう一度かけるとHP減少状態になる。ドレインバスターや「ド」の印がついた武器が有効。また、やまびこの盾で特技をはね返せる

きり仙人

HP: 13	EXP: 8	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マスにいると、自然回復無効およびHP減少状態にする呪文を使う(10ターン)。「ド」の印がついた武器が有効。

みの仙人

HP: 56	EXP: 350	攻: ↘
範囲: A1 E1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 部屋内の直線上にいると、自然回復無効およびHP減少状態にする呪文を使う(20ターン)。「ド」の印がついた武器が有効。

かすみ仙人

HP: 80	EXP: 2000	攻: ↘↘
範囲: A1 G		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 部屋内にいると、自然回復無効およびHP減少状態にする呪文を使う(30ターン)。「ド」の印がついた武器が有効。

もや仙人

HP: 92	EXP: 2800	攻: ↘↘↘
範囲: A1 G		防: ●●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 部屋内にいると、自然回復無効およびHP減少状態にする呪文を使う(40ターン)。「ド」の印がついた武器が有効。

【30ターン】特技を使うと正面1マスにいる生物のHPを半分にできる。

正面にいる生物のHPを半分にできる特技を覚える。

くねくねハニー系

【タイプ】吸

一定確率でLvを1下げられるので、できれば遠距離から攻撃して倒したい。ドレインよけの腕輪や「ド」の印がついた腕輪、ドレインバスターや「ド」の印がついた武器が有効。

くねくねハニー

HP: 25	EXP: 35	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 正面1マスにLvを1下げる特技を使う。「ド」の印がついた腕輪や武器が有効。

なよなよハニー

HP: 40	EXP: 1200	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 正面1マスにLvを1下げる特技を使う。「ド」の印がついた腕輪や武器が有効。

くたくたハニー

HP: 80	EXP: 4000	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 正面1マスにLvを1下げる特技を使う。「ド」の印がついた腕輪や武器が有効。

しわしわハニー

HP: 20	EXP: 6000	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 正面1マスにLvを1下げる特技を使う。「ド」の印がついた腕輪や武器が有効。

【20ターン】特技を使うと正面1マスにいる生物のLvを1下げる。

正面にいる生物のLvを1下げる特技を覚える。

ゲイズ系

【タイプ】目 催

通常攻撃か、一定確率で催眠術をかけてきて、持っている道具をランダムで使わせようとする。催眠術はやまびこの盾か「山」の印がついた盾ではね返すことができる。

ゲイズ

HP: 19	EXP: 20	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 正面1マスに一定確率で催眠術をかけてくる。一ツ目殺しや「目」の印がついた武器が有効。

スーパーゲイズ

HP: 75	EXP: 600	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 正面1マスに一定確率で催眠術をかけてくる。一ツ目殺しや「目」の印がついた武器が有効。

ハイパーゲイズ

HP: 100	EXP: 4000	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 正面1マスに一定確率で催眠術をかけてくる。一ツ目殺しや「目」の印がついた武器が有効。

ゲンナマゲイズ

HP: 120	EXP: 4700	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: ギタン	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 正面1マスに一定確率で催眠術をかけてくる。一ツ目殺しや「目」の印がついた武器が有効。倒すと必ず5000ギタンを落とす。

【50ターン】特技を使うと、正面1マスにいる生物を自分に向かないようにすることができる。

正面にいる生物を自分に向かないようにする特技を覚える。

警報バエ系

【タイプ】空

攻撃では通常攻撃しかしてこないが、周囲1マスに入ると一定確率で警報を鳴らし、そのフロアで眠っているモンスターをすべて起こす。斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

警報バエ

HP: 34	EXP: 48	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

みっこくバエ

HP: 56	EXP: 450	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

たれこみバエ

HP: 60	EXP: 850	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

ちくりバエ

HP: 70	EXP: 1500	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

【1フロア】飛行できるようになる。特技で警報を鳴らせば、そのフロアで眠っている全モンスターと仲間を起こせる。

警報を鳴らす特技を覚える。警報を鳴らせば、そのフロアで眠っている全モンスターとシレンを起こせる。

ゴーグラー系

【タイプ】――

ゴーグラー以外はゴーグラーのレベル変化によってしか現れず、目が悪いために2マス以内に近づかないと攻撃してこない。めぐすり草を投げれば、部屋内を認識するが、そのままの方が有利。

ゴーグラー

HP: 35 | EXP: 30 | 攻: ↘
範囲: A1 | 防: ●
速度: 等速 | 道具: なし
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

ワースゴーグラー

HP: 66 | EXP: 2000 | 攻: ↘↘
範囲: A1 | 防: ●●
速度: 等速 | 道具: なし
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

グレンゴーグラー

HP: 77 | EXP: 4000 | 攻: ↘↘↘
範囲: A1 | 防: ●●
速度: 等速 | 道具: なし
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

アークゴーグラー

HP: 88 | EXP: 4900 | 攻: ↘↘↘
範囲: A1 | 防: ●●●
速度: 等速 | 道具: なし
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

【1フロア】特技を使っても通常攻撃にしかならない。

食べても特技を覚えない。

※7　落し穴のワナのみ対象外。

コクワガッター系

【タイプ】――

射程範囲に入ると周囲1マスの生物をシレンに投げ、5ダメージを与える。射程範囲はそれぞれの特徴を参照。シレンと生物の位置が逆ならシレンを投げ、モンスターハウスがあればそこに投げる。

コクワガッター

HP: 45 | EXP: 85 | 攻: ↘
範囲: A1 F3a | 防: ●●
速度: 等速 | 道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　周囲1マスにいる生物をシレンに投げる。位置が逆の場合はシレンを生物に投げる。発見済みのワナがあればワナに投げる(※7)。

クーワガッター

HP: 75 | EXP: 3000 | 攻: ↘↘↘
範囲: A1 F5 | 防: ●●●
速度: 等速 | 道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　周囲1マスにいる生物をシレンに投げる。位置が逆の場合はシレンを生物に投げる。発見済みのワナがあればワナに投げる(※7)。

ノコギガッター

HP: 76 | EXP: 3500 | 攻: ↘↘↘
範囲: A1 F6 | 防: ●●●
速度: 等速 | 道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　周囲1マスにいる生物をシレンに投げる。位置が逆の場合はシレンを生物に投げる。発見済みのワナがあればワナに投げる(※7)。

オオクワガッター

HP: 88 | EXP: 4100 | 攻: ↘↘↘
範囲: A1 F7 | 防: ●●●
速度: 等速 | 道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　周囲1マスにいる生物をシレンに投げる。位置が逆の場合はシレンを生物に投げる。発見済みのワナがあればワナに投げる(※7)。

【1フロア】特技を使うと、正面1マスにいる生物を周囲のモンスターへ向けて投げられる。投げた生物と投げつけられたモンスターは、両方5ダメージ。投げる範囲は変身したモンスターの特徴を参照。

正面にいるモンスターが投げられる特技を覚える。シレンは投げられない。

座禅導師系

【タイプ】空

通常攻撃しかしてこないが、水路に左右されずに近づいてくるので地形によってはやっかい。浮遊しているモンスターには斬空剣や「空」の印がついた武器が有効だ。

座禅導師

HP: 40　EXP: 22　攻: ↘
範囲: A1　防: ●
速度: 等速　道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

座禅即仏

HP: 50　EXP: 75　攻: ↘
範囲: A1　防: ●
速度: 等速　道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

座禅入道

HP: 55　EXP: 150　攻: ↘
範囲: A1　防: ●●
速度: 等速　道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

座禅神仏

HP: 110　EXP: 5200　攻: ↘↘↘
範囲: A1　防: ●●●
速度: 等速　道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

【1フロア】飛行できるようになるが、特技を使っても通常攻撃にしかならない。

食べても特技を覚えない。

サムライどん系

【タイプ】剣

通常攻撃しかしてこないが、各モンスターごとに攻撃をはね返す能力を備えている。何をはね返すかは、各モンスターごとの特徴を参照。ダイミョウどんはほかのレベルの要素をすべて備えている。

サムライどん

HP: 29　EXP: 26　攻: ↘
範囲: A1　防: ●
速度: 等速　道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみだが、通常攻撃をするとダメージの1/4を反射する。

タイショウどん

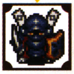
HP: 72　EXP: 2150　攻: ↘↘
範囲: A1　防: ●●
速度: 等速　道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみだが、杖などの魔法弾を反射する。反射する方向は直線上。

トノサマどん

HP: 80　EXP: 2100　攻: ↘↘
範囲: A1　防: ●●
速度: 等速　道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみだが、直線的に投げられた道具、銀の矢以外の矢、オヤジ戦車系の大砲の弾を反射する。反射する方向は直線上。



ダイミョウどん

HP: 90　EXP: 5200　攻: ↘↘
範囲: A1　防: ●
速度: 等速　道具: 床に落ちている道具と同じ
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみだが、サムライどん、タイショウどん、トノサマどんの能力をすべて備えている。

【50ターン】特技を使っても通常攻撃にしかならないが、変身したモンスターと同じようにはね返す能力はそれぞれ備えている。何をはね返すかは各モンスターの特徴を参照。

食べても特技を覚えない。

死の使い系

【タイプ】幽 空 剣

速度が倍速のため、シレンとの距離があってもすぐに近づいてきて攻撃されてしまう。死の使い、地獄の使者は飛行できるだけだが、死神と冥王は壁の中も移動できる。

死の使い

HP: 17	EXP: 12	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 倍1	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 倍速1回攻撃をする。成仏のカマや「仏」の印がついた武器、斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

地獄の死者

HP: 20	EXP: 15	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 倍2	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 倍速2回攻撃をする。成仏のカマや「仏」の印がついた武器、斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

死神

HP: 70	EXP: 1800	攻: ↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 倍2	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 倍速2回攻撃をする。成仏のカマや「仏」の印がついた武器、斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

冥王

HP: 80	EXP: 4200	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●
速度: 倍2	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 倍速2回攻撃をする。成仏のカマや「仏」の印がついた武器、斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

【50ターン】特技を使っても通常攻撃にしかならないが、飛行できるようになり、行動速度も倍速2回攻撃になる。死神と冥王なら壁の中も移動できる。

5ターンのあいだ、行動速度が1段階上がる特技を覚える。

ジャンガリガン系

【タイプ】盗

持っている道具を盗み、真後ろの方向5マスに投げる。壁に当たると壺だと割れ、それ以外は床に落ちる(※8)。トドの盾か「ト」の印がついた盾を装備していれば盗まれない。

ジャンガリガン

HP: 13	EXP: 8	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 道具を盗んで後ろ5マスに投げる。盗みを防ぐにはトドの盾や「ト」の印がついた盾が有効。

キャンベラン

HP: 50	EXP: 165	攻: ↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 道具を盗んで後ろ5マスに投げる。盗みを防ぐにはトドの盾や「ト」の印がついた盾が有効。

グロバラン

HP: 100	EXP: 2500	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 道具を盗んで後ろ5マスに投げる。盗みを防ぐにはトドの盾や「ト」の印がついた盾が有効。

ロボロン

HP: 110	EXP: 3500	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 道具を盗んで後ろ5マスに投げる。盗みを防ぐにはトドの盾や「ト」の印がついた盾が有効。

【50ターン】特技を使うと正面1マスのモンスターが持っている道具をひとつ盗み、足元に落とす。道具を持っていないモンスターには通常攻撃を行なう。

正面1マスのモンスターが持っている道具をひとつ盗む特技を覚える。盗んだ道具は足元に落とすが、道具を持っていないモンスターが相手の場合は、通常攻撃を行なう。

※8 後ろにモンスターがいた場合は、そのモンスターに投げ当てたときと同様の効果。

シューベル系

【タイプ】—

持っているベルを鳴らして、自分の身がわりにモンスターを呼び出す。呼び出されるモンスターは各レベルに対応しているが、どのモンスターが呼び出されるかはランダムだ(※9)。

シューベル

HP: 28	EXP: 35	攻: 🗡
範囲: A1		防: 🛡
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ **ト** 罠 壺 **奈** 鍛 **マ** **遺** オ

特徴: 周囲1マスにシレンがいると一定確率で、自身の周囲にLv1のモンスターを1体呼び出す(※9)。

メンベルス

HP: 45	EXP: 100	攻: 🗡
範囲: A1		防: 🛡
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ **遺** **オ**

特徴: 周囲1マスにシレンがいると一定確率で、自身の周囲にLv2のモンスターを1体呼び出す(※9)。

ベルトーベン

HP: 55	EXP: 1600	攻: 🗡🗡
範囲: A1		防: 🛡🛡
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ **ト** 罠 壺 **奈** 鍛 **マ** 遺 **オ**

特徴: 周囲1マスにシレンがいると一定確率で、自身の周囲にLv3のモンスターを1～3体呼び出す(※9)。

ショーパン

HP: 65	EXP: 2100	攻: 🗡🗡
範囲: A1		防: 🛡🛡🛡
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 **オ**

特徴: 周囲1マスにシレンがいると一定確率で、自身の周囲にLv4のモンスターを1～3体呼び出す(※9)。

【30ターン】特技を使うとモンスターを1匹、身がわり状態で周囲1マスに呼び出せる。呼び出すLvは、変身したモンスターの特徴を参照。新たに呼び寄せると、先に呼び出した方は混乱状態となる。

モンスターを1匹、身がわり状態で周囲1マスに呼び出せる特技を覚える。呼び出すLvは、変身したモンスターの特徴を参照。新たに呼び寄せると、先に呼び出した方の状態は普通に戻る。

じんめん岩系

【タイプ】—

シレンが近づくまで動かずに待っている。遠距離からの攻撃が当たった場合、近づいてきて攻撃する。ただし、場所がえの杖で入れ替わった場合は、その場所から動かない。

じんめん岩

HP: 25	EXP: 21	攻: 🗡
範囲: A1		防: 🛡
速度: 等速	道具: もちかえりの巻物	

牢 **古** 小 大 **ジ** ト 罠 **壺** 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 攻撃は通常攻撃のみ。倒すと一定確率でもちかえりの巻物を落とす。

鬼面岩石

HP: 55	EXP: 450	攻: 🗡🗡
範囲: A1		防: 🛡🛡
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 **鍛** マ 遺 オ

特徴: 攻撃は通常攻撃のみ。

デーモンズロック

HP: 70	EXP: 2500	攻: 🗡🗡🗡
範囲: A1		防: 🛡🛡🛡
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ **ト** **罠** 壺 **奈** 鍛 **マ** **遺** オ

特徴: 攻撃は通常攻撃のみ。

デビルモアイ

HP: 80	EXP: 3500	攻: 🗡🗡🗡
範囲: A1		防: 🛡🛡🛡
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 攻撃は通常攻撃のみ。

【1フロア】特技を使っても通常攻撃にしかならない。

食べても特技を覚えない。

※9　いやしうさぎ系、エーテルデビル系、かさタヌキ系、カラス天狗系、ちょうちんフグ系、ドラゴン系、ぼうれい武者系、チキン、そのほかの特殊キャラクターを除くモンスターの中から呼び出される。

すすり虫系

【タイプ】目 吸

一定確率でちからを吸い取られる。吸い取る量は各レベルの特徴を参照。仲間に対してこの特技を使われた場合、仲間の攻撃力が半減するが、効果は次の階に移動すれば戻る。

すすり虫

HP: 15	EXP: 24
攻: ↘	防: ●
範囲: A1	速度: 等速
道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マスにシレンがいると、一定確率でちからを1吸い取る。「ド」の印がついた武器や腕輪、「目」の印がついた武器が有効。

吸引虫

HP: 55	EXP: 330
攻: ↘	防: ●●
範囲: A1	速度: 等速
道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マスにシレンがいると、一定確率でちからを2吸い取る。「ド」の印がついた武器や腕輪、「目」の印がついた武器が有効。

がぶのみ虫

HP: 80	EXP: 1560
攻: ↘↘	防: ●●
範囲: A1	速度: 等速
道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マスにシレンがいると、一定確率でちからを3吸い取る。「ド」の印がついた武器や腕輪、「目」の印がついた武器が有効。

まるのみ虫

HP: 92	EXP: 2140
攻: ↘↘	防: ●●
範囲: A1	速度: 等速
道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マスにシレンがいると、一定確率でちからを4吸い取る。「ド」の印がついた武器や腕輪、「目」の印がついた武器が有効。

【1フロア】特技を使っても通常攻撃にしかならないが、変身と同時にちからが回復する。回復する数は、変身したモンスターの特徴に書かれている吸い取る数に対応。

食べても特技を覚えない。

セルアーマー系

【タイプ】空 剣

周囲1マスにいると、持っている道具のうちランダムで選ばれたものひとつを、シレンの後方へ10マス分、弾き飛ばす(※10)。弾かれた道具が生物に当たったら、投げ当てたときと同様の効果。

セルアーマー

HP: 65	EXP: 1050
攻: ↘↘	防: ●●
範囲: A1	速度: 等速
道具: セルアーマーの剣	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 一定確率でシレンの持ち物を弾き飛ばす。倒すと一定確率でセルアーマーの剣を落とす。斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

クロムアーマー

HP: 70	EXP: 2500
攻: ↘↘	防: ●●
範囲: A1	速度: 等速
道具: セルアーマーの剣	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 一定確率でシレンの持ち物を弾き飛ばす。倒すと一定確率でセルアーマーの剣を落とす。斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

チタンアーマー

HP: 85	EXP: 3900
攻: ↘↘	防: ●●
範囲: A1	速度: 等速
道具: セルアーマーの剣	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 一定確率でシレンの持ち物を弾き飛ばす。倒すと一定確率でセルアーマーの剣を落とす。斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

メタルアーマー

HP: 90	EXP: 4400
攻: ↘↘	防: ●●●
範囲: A1	速度: 等速
道具: セルアーマーの剣	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 一定確率でシレンの持ち物を弾き飛ばす。倒すと一定確率でセルアーマーの剣を落とす。斬空剣や「空」の印がついた武器が有効。

【50ターン】飛行できるようになる。特技を使うと、モンスターから道具をひとつ弾き飛ばす。

正面にいるモンスター1匹につき道具をひとつ落とさせる特技を覚える。

※10 装備している道具も弾かれることがある。ただし、呪われている装備品は弾かれない。

タウロス系

【タイプ】剣

正面1マスにいるときは通常攻撃しかしてこないが、一定確率で痛恨の一撃を繰り出してくるのがやっかいだ。「見」の印がついた盾などでダメージを減らそう。

タウロス

HP: 66	EXP: 150	攻: ↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 ごくたまに痛恨の一撃を出す。

ミノタウロス

HP: 66	EXP: 1000	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: ミノタウロスの斧	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 ごくたまに痛恨の一撃を出す。倒すと一定確率でミノタウロスの斧を落とす。

メガタウロス

HP: 85	EXP: 5500	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 たまに痛恨の一撃を出す。

ギガタウロス

HP: 105	EXP: 6800	攻: ↘↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: ミノタウロスの斧	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 たまに痛恨の一撃を出す。一倒すと一定確率でミノタウロスの斧を落とす。

【50ターン】一定確率で会心の一撃を繰り出せるようになる。

一定確率で会心の一撃を繰り出せる特技を覚える。

ダギャン系

【タイプ】竜

ダギャン系のなかでもダギャンは顔を合わせる機会が多いが、通常攻撃しかせず、そこまで強敵ではない。有利に戦いたいなら、ドラゴンキラーや「竜」の印がついた武器で攻撃すること。

ダギャン

HP: 18	EXP: 13	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。ドラゴンキラーや「竜」の印がついた武器が有効。

ダギャダギャン

HP: 84	EXP: 3000	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。ドラゴンキラーや「竜」の印がついた武器が有効。

ダギャギャギャン

HP: 90	EXP: 3200	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。ドラゴンキラーや「竜」の印がついた武器が有効。

ダギャアアアー

HP: 96	EXP: 4300	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。ドラゴンキラーや「竜」の印がついた武器が有効。

【1フロア】特技を使っても通常攻撃にしかならない。

食べても特技を覚えない。

タベラレルー系

【タイプ】—

このモンスターが近くにいると、そのままの姿でシレンの身代わりをしてくれる。封印の杖を使っても身がわり状態は封印されず、2体以上いた場合はタベラレルー同士は攻撃しあわない。

タベラレルー

HP: 6	EXP: 1	攻: —
範囲: A1		防: ◉
速度:	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　鈍足で、攻撃は通常攻撃のみ。シレンよりも優先的にモンスターに狙われる。

【1フロア】鈍足状態になる。しかも、特技を使っても通常攻撃にしかならない。

6ターンのあいだ、速度が1段階下がる。

チキン系

【タイプ】—

Lv2以上のチキン系は、HPが15以下まで減るとチキンに変身してしまう。一度チキンになるともうもとの姿には戻らないため、もとの姿の経験値を得たいなら、そのままの姿で倒すこと。

HPが減ると

チキン

HP: 8	EXP: 12	攻: —
範囲: A1		防: ◉
速度: 倍2	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　シレンから逃げるように倍速で移動する。一度変身したら、回復してももとの姿には戻らない。爆発に巻きこまれるとチキンの肉になる。

マスターチキン

HP: 80	EXP: 3000	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ◉◉
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　HPが15以下になるとチキンに変身する。

グレートチキン

HP: 90	EXP: 4300	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ◉◉
速度: 倍2	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　倍速2回攻撃をする。HPが15以下になるとチキンに変身する。

ミラクルチキン

HP: 100	EXP: 5100	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ◉◉
速度: 倍2	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　倍速2回攻撃をする。HPが15以下になるとチキンに変身する。

【50ターン(チキンのみ1フロア)】特技を使っても通常攻撃にしかならないが、倍速状態となる。チキンのみ攻撃力や防御力もチキンのものに下がるが、引き替えに満腹度が100回復する。

マスターチキンの肉では特技を覚えないが、チキンは倍速になり、グレートチキンやミラクルチキンは1ターンに2回攻撃できる特技を覚える。

ちょうちんフグ系

【タイプ】吸

最初は眠っているが、周囲1マスにまで近づくと目覚め、一定確率で満腹度を下げられてしまう。下げられる量は各モンスターの特徴を参照。「ド」の印がついた武器や腕輪が有効だ。

ちょうちんフグ

HP: 40	EXP: 115	攻: 🗡
範囲: A1		防: 🛡
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 **ジ** ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴：周囲1マスにシレンがいると一定確率で、シレンの満腹度を10%下げてくる。「ド」の印がついた武器や腕輪が有効。

あんどんフグ

HP: 65	EXP: 240	攻: 🗡🗡
範囲: A1		防: 🛡
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ **ト** **罠** 壺 **奈** 鍛 **マ** **遺** **オ**

特徴：周囲1マスにシレンがいると一定確率で、シレンの満腹度を30%下げてくる。「ド」の印がついた武器や腕輪が有効。

かんてらフグ

HP: 70	EXP: 1000	攻: 🗡🗡
範囲: A1		防: 🛡🛡
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ **ト** **罠** 壺 **奈** 鍛 **マ** **遺** オ

特徴：周囲1マスにシレンがいると一定確率で、シレンの最大満腹度を5%下げてくる。「ド」の印がついた武器や腕輪が有効。

らんたんフグ

HP: 75	EXP: 2000	攻: 🗡🗡
範囲: A1		防: 🛡🛡
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴：周囲1マスにシレンがいると一定確率で、シレンの最大満腹度を10%下げてくる。「ド」の印がついた武器や腕輪が有効。

【1フロア】正面1マスに生物がいると、各モンスターの特技と同じ分だけシレンの満腹度や最大満腹度を増やし、変身が解ける。

食べても特技を覚えない。

チンタラ系

【タイプ】—

通常攻撃しかしてこないチンタラ。なかでも出現するダンジョンが多いチンタラは、攻撃力や防御力が低いので簡単に倒せる。なお、おおチンタラはレベルの変化によってしか出現しない。

チンタラ

HP: 11	EXP: 6	攻: 🗡
範囲: A1		防: 🛡
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 **古** **小** 大 **ジ** **ト** **罠** 壺 **奈** 鍛 **マ** **遺** **オ**

特徴：攻撃は通常攻撃のみ。

ちゅうチンタラ

HP: 45	EXP: 50	攻: 🗡
範囲: A1		防: 🛡
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ **遺** オ

特徴：攻撃は通常攻撃のみ。

おおチンタラ

HP: 70	EXP: 240	攻: 🗡🗡
範囲: A1		防: 🛡
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴：攻撃は通常攻撃のみ。

とくだいチンタラ

HP: 140	EXP: 820	攻: 🗡🗡
範囲: A1		防: 🛡
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 **マ** **遺** **オ**

特徴：攻撃は通常攻撃のみ。

【1フロア】特技を使っても通常攻撃にしかならない。

食べても特技を覚えない。

杖ふりわらべ系

【タイプ】杖

シレンが同じ部屋の一直線上にいると、一定確率で魔法弾を撃ってくる。杖の種類は各モンスターの特徴を参照。やまびこの盾や「山」のついている盾なら魔法をはね返せる。

杖ふりわらべ

HP: 7	EXP: 5	攻: ↘
範囲: A1 E1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンが同じ部屋の一直線上にいるときに、一定確率で場所がえの杖を振ってくる。

杖ふりぼうず

HP: 12	EXP: 7	攻: ↘
範囲: A1 E1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンが同じ部屋の一直線上にいるときに、一定確率でふき飛ばしの杖を振ってくる。

杖ふりワルガキ

HP: 13	EXP: 9	攻: ↘
範囲: A1 E1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンが同じ部屋の一直線上にいるときに、一定確率でかなしばりの杖を振ってくる。

杖ふりガキ大将

HP: 14	EXP: 11	攻: ↘
範囲: A1 E1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンが同じ部屋の一直線上にいるときに、一定確率でバネのワナに乗ったときと同じ効果のある杖を振ってくる。

【50ターン】特技を使うと、特殊な魔法弾を撃つことができる。杖の種類は変身したモンスターの特徴を参照。

特殊な魔法弾を撃つことができる特技を覚える。杖の種類は変身したモンスターの特徴を参照。

壺つりジジイ系

【タイプ】盗

周囲1マスにいると、一定確率で壺を釣って盗む。盗んだあとは倍速で逃げていくが、倒すと盗んだ壺を落とす。盗まれるのは、トドの盾か「ト」の印がついた盾で防ぐことができる。

壺つりジジイ

HP: 22	EXP: 25	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 壺を盗み、盗んだあとは倍速で逃走。倒せば盗まれた壺を落とす。盗みを防ぐにはトドの盾や「ト」の印がついた盾が有効。

壺つりおきな

HP: 25	EXP: 28	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 壺を盗み、盗んだあとは倍速で逃走。倒せば盗まれた壺を落とす。盗みを防ぐにはトドの盾や「ト」の印がついた盾が有効。

壺つり長老

HP: 100	EXP: 4000	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 壺を盗み、盗んだあとは倍速で逃走。ただし、盗まれた壺は呪いの壺に変化する。盗みを防ぐにはトドの盾や「ト」の印がついた盾が有効。

壺つり大老

HP: 120	EXP: 4750	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 壺を盗み、盗んだあとは倍速で逃走。ただし、盗まれた壺は呪いの壺に変化する。盗みを防ぐにはトドの盾や「ト」の印がついた盾が有効。

【50ターン】特技を使っても通常攻撃にしかならないが、倒されたモンスターは一定確率で壺を落とす。その壺の種類はフロアで落ちている壺の中から選ばれる。

覚える特技は通常攻撃だが、それによって倒されたモンスターは一定確率で壺に変化する。その壺の種類はフロアで落ちている壺の中から選ばれる。

デブータ系

【タイプ】—

シレンが射程に入ると、放物線状に石を投げてくる。シレンから見えない位置にいても投げてきて、その石は必ず当たる。そのため、投げられたら早く倒さないとダメージは大きくなる。

デブータ

HP: 20	EXP: 18	攻: ↘
範囲: A1 F1a		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンが2マス以内にいるとき、一定確率で石を放物線状に投げる。石は必ず当たる。

デブーチョ

HP: 60	EXP: 50	攻: ↘
範囲: A1 F3a		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンが5マス以内にいるとき、一定確率で石を放物線状に投げる。石は必ず当たる。

デブートン

HP: 61	EXP: 950	攻: ↘
範囲: A1 F5		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンが10マス以内にいるとき、一定確率で放物線状に石を投げる。石は必ず当たる。

デブーゴン

HP: 68	EXP: 1350	攻: ↘↘
範囲: A1 F6		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンが15マス以内にいるとき、一定確率で放物線状に石を投げる。石は必ず当たる。

【50ターン】特技を使うと、前方へ放物線状に石を投げる。射程は変身したモンスターの特徴を参照。投げる相手はもっとも近くにいるモンスターになるが、複数いる場合はランダムで決定する。

前方へ放物線状に石を投げる特技を覚える。射程は変身したモンスターの特徴を参照。投げる相手はもっとも近くにいるモンスターになるが、複数いる場合はランダムで決定する。

※11　仲間には潜りこむだけで攻撃はしない。

とおせんりゅう系

【タイプ】竜

シレンが周囲1マスにいるとき、自身の後ろにモンスターが来ると、シレンの下を潜ってすり抜け、挟み撃ちにしてくる(※11)。ドラゴンキラーや「竜」の印のついた武器が有効。

とおせんりゅう

HP: 36	EXP: 30	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 自身の後ろに別のモンスターが来ると、地面を潜ってシレンの後ろに回りこむ。ドラゴンキラーや「竜」の印のついた武器が有効。

ドラゴンヘッド

HP: 100	EXP: 3750	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 自身の後ろに別のモンスターが来ると、地面を潜ってシレンの後ろに回りこむ。ドラゴンキラーや「竜」の印のついた武器が有効。

スルードラゴン

HP: 110	EXP: 4500	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 自身の後ろに別のモンスターが来ると、地面を潜ってシレンの後ろに回りこむ。ドラゴンキラーや「竜」の印のついた武器が有効。

ふくりゅう

HP: 115	EXP: 5250	攻: ↘↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 自身の後ろに別のモンスターが来ると、地面を潜ってシレンの後ろに回りこむ。ドラゴンキラーや「竜」の印のついた武器が有効。

【1フロア】正面2マス先へ移動できる。移動できない場合は、正面に通常攻撃を行う。

攻撃は通常攻撃しかできないが、正面2マス先へ移動できる特技を覚える。移動できない場合は、正面に通常攻撃を行う。

ドラゴン系

【タイプ】竜

射程に入ると、一定確率で炎のブレスを吐いてくる。射程やダメージについては各モンスターの特徴を参照。この炎のブレスは「竜」の印がついた盾でダメージが軽減できる。

ドラゴン

HP: 70	EXP: 350	攻: ↘↘
範囲: A1 E1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 **ジ** **ト** **罠** 壺 **奈** **鍛** **マ** **遺** **オ**

特徴　同じ部屋内でシレンが直線上にいると、一定確率で30ダメージの炎を吐く(※12)。「竜」の印のついた武器や盾が有効。

スカイドラゴン

HP: 125	EXP: 6500	攻: ↘↘↘↘
範囲: A1 G		防: ●●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ **ト** **罠** 壺 **奈** **鍛** **マ** **遺** **オ**

特徴　同じ部屋内にシレンがいると、一定確率で40ダメージの炎を吐く(※13)。「竜」の印のついた武器や盾が有効。

アークドラゴン

HP: 135	EXP: 8000	攻: ↘↘↘↘↘
範囲: A1 G F5		防: ●●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 **オ**

特徴　同じ部屋内や、部屋外10マス以内にシレンがいると、一定確率で50ダメージの炎を吐く(※14)。「竜」の印のついた武器や盾が有効。

アビスドラゴン

HP: 155	EXP: 9500	攻: ↘↘↘↘↘
範囲: A1 G F5		防: ●●●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 **オ**

特徴　同じ部屋内や、部屋外10マス以内にシレンがいると、一定確率で60ダメージの炎を吐く(※14)。「竜」の印のついた武器や盾が有効。

【50ターン】特技を使うとドラゴンは直線に、スカイドラゴンは部屋内でシレンが向いている方向へ追尾する炎を吐く(※15)。それ以外は部屋の外のモンスターもターゲットに。ダメージ量は特徴を参照。

ドラゴンは直線に、スカイドラゴンは部屋内でコッパが向いている方向へ追尾する炎を吐く(※15)。それ以外は部屋の外のモンスターもターゲットとなる。ダメージ量は特徴を参照。

にぎり変化系

【タイプ】—

周囲1マスにいると、シレンや道具をおにぎりにしてくる。おにぎりにされると移動と通常攻撃しかできず、デロデロのワナを踏むか、爆風を受けると力尽きてしまうため、優先的に倒すこと。

にぎり見習い

HP: 22	EXP: 65	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 **マ** 遺 **オ**

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。見習いのためおにぎりはにぎれない。

にぎり変化

HP: 50	EXP: 150	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ **ト** 罠 壺 **奈** 鍛 **マ** 遺 **オ**

特徴　一定の確率でシレンの持っている道具のひとつを大きいおにぎりに変化させられる(※16)。ただし、装備している道具は対象外となる。

にぎり親方

HP: 80	EXP: 900	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 **マ** 遺 **オ**

特徴　シレンが10ターン、おにぎり状態になる(※17)。シレンが変身中にこの特技を受けた場合は、変身が解けたあとでおにぎり状態になる。

にぎり元締

HP: 100	EXP: 2600	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ **ト** 罠 壺 **奈** 鍛 マ **遺** オ

特徴　シレンが持っている壺を大きいおにぎりに変化させるか、シレンがおにぎり状態に変化させられる(※17)。

【30ターン(にぎり見習いのみ1フロア)】特技を使っても通常攻撃にしかならないが、にぎり見習い以外の特技によってモンスターを倒した場合、一定の確率でおにぎり系の道具を落とす(※18)

攻撃は通常攻撃しかできないが、倒したときに一定の確率でモンスターが食料を落とす特技を覚える(※18)。ただし、にぎり見習いの肉のみ特技を覚えない。

※12　間にほかの生物がいる場合、その生物に当たる。また、通路上でもシレンを確認したら炎を吐く。　※13　ブレスは間にいるほかの生物をすり抜け、シレンに必ず当たる。　※14　ブレスは間にいるほかの生物をすり抜け、シレンに必ず当たる。部屋の外からの攻撃の場合は、壁やほかの生物をすりぬけて攻撃してくる。　※15　対象がいない場合は直線上にブレスを吐く。　※16　仲間がこの特技を受けると、仲間はまずそうなおにぎりに変化する。　※17　シレンがおにぎりに変身している間、デロデロのワナを踏んだり、爆風を受けると力尽きる。また、仲間がこの特技を受けると、仲間はまずそうなおにぎりに変化する。　※18　一定の確率で、にぎり変化の特技で倒した場合はおにぎり、にぎり親方の特技で倒した場合は大きいおにぎり、にぎり元締の特技で倒した場合は巨大なおにぎりを落とす。

にらみヘビ系

【タイプ】竜

ダンジョンでよく見かけるヘビだが、通常攻撃しかしてこないので、そこまで脅威にはならない。また、メンチヘビのみレベルの変化でしか出現しない。「竜」の印がついた武器が有効。

にらみヘビ

HP: 24	EXP: 17	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。ドラゴンキラーや「竜」の印がついた武器が有効。

ギョロつきヘビ

HP: 50	EXP: 140	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。ドラゴンキラーや「竜」の印がついた武器が有効。

ガンたれヘビ

HP: 70	EXP: 3120	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。ドラゴンキラーや「竜」の印がついた武器が有効。

メンチヘビ

HP: 76	EXP: 3760	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。ドラゴンキラーや「竜」の印がついた武器が有効。

【1フロア】特技を使っても通常攻撃にしかならない。

食べても特技を覚えない。

ねずみ子分系

【タイプ】―

どのレベルのねずみも攻撃力、防御力ともに低め。そのため、複数のモンスターがいるなら、後回しにしても大丈夫だ。なお、ねずみ悪代官のみレベルの変化でしか出現しない。

ねずみ子分

HP: 6	EXP: 4	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

ねずみ親分

HP: 10	EXP: 7	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

ねずみ黒幕

HP: 30	EXP: 20	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

ねずみ悪代官

HP: 40	EXP: 80	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

【1フロア】特技を使っても通常攻撃にしかならない。

食べても特技を覚えない。

ノロージョ系

【タイプ】呪

一定の確率で持っている道具を呪ってくる。呪ってくる道具の数は各モンスターの特徴を参照。装備したものが呪われた場合は、道具やワナを使わないと外せなくなる。

ノロージョ

HP: 17	EXP: 13	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マスにシレンがいると、一定の確率で持っている道具をひとつ呪われた状態にする。

ノロージョの姉

HP: 32	EXP: 35	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マスにシレンがいると、一定の確率で持っている道具をふたつ呪われた状態にする。

ノロージョの母

HP: 88	EXP: 3800	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マスにシレンがいると、一定の確率で持っている道具を3つ呪われた状態にする。

ノロージョの婆

HP: 94	EXP: 4400	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マスにシレンがいると、一定の確率で持っている道具を4つ呪われた状態にする。

【1フロア】食べると同時に、壺に入っていない道具の呪いがすべて解ける。ただし、特技を使っても通常攻撃にしかならない。

食べても特技を覚えない。

パ王系

【タイプ】杖

シレンが同じ部屋の一直線上にいるときに、一定の確率で魔法弾を撃ってくる。杖の種類は各モンスターの特徴を参照。やまびこの盾や「山」のついている盾なら魔法をはね返せる。

パ王

HP: 40	EXP: 83	攻: ↘
範囲: A1 E1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンが同じ部屋の一直線上にいるとき、一定の確率で封印の杖を振ってくる。

パオパ王

HP: 56	EXP: 1200	攻: ↘↘
範囲: A1 E1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンが同じ部屋の一直線上にいるとき、一定の確率で速度が1段階下がる(5ターン)杖を振ってくる。

パオパ王ーン

HP: 70	EXP: 4500	攻: ↘↘
範囲: A1 E1		防: ●●●
速度: 等速	道具: クオーターの杖	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンが同じ部屋の一直線上にいるとき、一定の確率でクオーターの杖を振ってくる。倒したあと、一定の確率でクオーターの杖を落とす。

パ王パ王ーン

HP: 82	EXP: 5200	攻: ↘↘
範囲: A1 E1		防: ●●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンが同じ部屋の一直線上にいるとき、たれ流し状態(50ターン)になる杖を振ってくる。

【50ターン】特技を使うと特殊な魔法弾が撃てるようになる。パ王パ王ーン以外の杖の効果は、変身したモンスターの特徴を参照(※19)。パ王パ王ーンの杖は当たると道具を落とす効果に変更となる。

特殊な魔法弾が撃てる特技を覚える。パ王パ王ーン以外の杖の効果は、変身したモンスターの特徴を参照(※19)。パ王パ王ーンの杖は当たると道具を落とす効果に変更となる。

※19 パオパ王の一定の確率で速度が1段階下がる杖はシレンやソフーの特技で使う場合は、効果が10ターンに増える。

ばくだんウニ系

【タイプ】目 爆

シレンを確認すると一定の条件で自爆する(※20)。条件や自爆の威力、範囲は各モンスターの特徴を参照。「目」や「月」の印がついた武器、「地」の印がついた盾が有効だ。

ばくだんウニ

HP	EXP	攻	範囲	防	速度	道具
120	200	↘	A1 C	●	等速	なし

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　同じ部屋か、通路1マス内に入ると、5ターン後に自爆する。威力と範囲は地雷のワナ、誘爆した場合は大型地雷のワナを参照(P.46)。

ばくれつウニ

HP	EXP	攻	範囲	防	速度	道具
120	2000	↘↘	A1 C	●●	等速	なし

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　同じ部屋、あるいは通路1マス内に入ると、5ターン後に自爆する。威力と範囲は大型地雷のワナを参照(P.46)。

ふんかウニ

HP	EXP	攻	範囲	防	速度	道具
120	3000	↘↘	A1 C	●●	等速	なし

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　同じ部屋に入ると、シレンの周囲3マス以内にワープして5ターン後に自爆する(※21)。威力と範囲は大型地雷のワナを参照(P.46)。

だいふんかウニ

HP	EXP	攻	範囲	防	速度	道具
130	4000	↘↘	A1 C	●●	等速	なし

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　同じ部屋に入ると、シレンの周囲3マス以内にワープして5ターン後に自爆する(※21)。威力と範囲は大型地雷のワナを参照(P.46)。

【5ターン】変身してから5ターン後に自爆する。特技を実行したときは何もおきない。シレンも自爆の効果を受ける。自爆の威力と範囲は、変身したモンスターの特徴を参照。

5ターン後に自爆する特技を覚える。特技を実行したときは何もおきない。ソフーは自爆の効果を受けないが、シレンは巻きこまれる。自爆の威力と範囲は各モンスターの特徴を参照。

パコレプキン系

【タイプ】幽 空

最初からきまぐれ状態になっているうえ、壁の中など地形に左右されずに近づいてくる。そのため通路より部屋で戦うようにしよう。「仏」や「空」の印がついた武器が有効。

パコレプキン

HP	EXP	攻	範囲	防	速度	道具
30	22	↘	A2	●	等速	なし

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみで、気まぐれ状態。「仏」や「空」の印がついた武器が有効。

パコレプキーナ

HP	EXP	攻	範囲	防	速度	道具
54	90	↘	A2	●	等速	なし

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみで、気まぐれ状態。「仏」や「空」の印がついた武器が有効。

パコレプキング

HP	EXP	攻	範囲	防	速度	道具
80	3400	↘↘↘↘	A2	●●	等速	なし

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみで、気まぐれ状態。「仏」や「空」の印がついた武器が有効。

パコレプゴッド

HP	EXP	攻	範囲	防	速度	道具
85	4500	↘↘↘↘↘	A2	●●	等速	なし

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみで、気まぐれ状態。「仏」や「空」の印がついた武器が有効。

【50ターン】飛行できるようになり、壁の中も通れるようになるが、特技を使っても通常攻撃にしかならない。

食べても特技を覚えない。

※20　地雷や砲弾などの爆発に巻きこまれた場合は誘爆する。　※21　シレンの周囲3マス以内にワープできる場所がなかった場合は、飛べる場所があくまでウロウロし、あくとワープする。

はじきコガネ系

【タイプ】—

階段を見つけると、シレンが近くにいても階段を優先する虫。階段の上に乗ると壁に当たるまで一直線に弾き、階段を遠ざけられてしまう。弾かれないよう、階段の上に乗って戦うのも手だ。

はじきコガネ

HP: 42　EXP: 60　攻: ↘

範囲: A1　防: ●●

速度: 等速　道具: なし

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。階段を確認するとシレンよりも階段に向かい、階段を一直線に弾き飛ばす。弾く距離は壁に当たるまで。

ふきとばボタル

HP: 80　EXP: 3500　攻: ↘↘↘

範囲: A1　防: ●●●

速度: 等速　道具: なし

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。階段を確認するとシレンよりも階段に向かい、階段を一直線に弾き飛ばす。弾く距離は壁に当たるまで。

はねとばカブト

HP: 82　EXP: 3500　攻: ↘↘↘

範囲: A1　防: ●●●

速度: 等速　道具: なし

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。階段を確認するとシレンよりも階段に向かい、階段を一直線に弾き飛ばす。弾く距離は壁に当たるまで。

けりとばテントウ

HP: 85　EXP: 3800　攻: ↘↘↘

範囲: A1　防: ●●●

速度: 等速　道具: なし

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。階段を確認するとシレンよりも階段に向かい、階段を一直線に弾き飛ばす。弾く距離は壁に当たるまで。

【1フロア】特技を使っても通常攻撃しかできないが、階段を押しながら移動できる。

食べても特技を覚えない。

バットカンガルー系

【タイプ】—

部屋の中にいる1体のモンスターを、イカリ状態にしたり速度を上げたりする(※22)。変化させる状態の内容とターン数については、各モンスターの特徴を参照。

バットカンガルー

HP: 25　EXP: 20　攻: ↘

範囲: A1 G　防: ●

速度: 等速　道具: 床に落ちている道具と同じ

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 同じ部屋にいるモンスター1体をイカリ状態にする(50ターン)。

エビルカンガルー

HP: 65　EXP: 1300　攻: ↘↘

範囲: A1 G　防: ●

速度: 等速　道具: 床に落ちている道具と同じ

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 同じ部屋にいるモンスター1体の行動速度を1段階上げる(30ターン)。

デビルカンガルー

HP: 80　EXP: 2900　攻: ↘↘↘

範囲: A1 G　防: ●●

速度: 等速　道具: 床に落ちている道具と同じ

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 同じ部屋にいるモンスター1体をイカリ状態にし(50ターン)、行動速度を1段階上げる(30ターン)。

サタンカンガルー

HP: 88　EXP: 3500　攻: ↘↘↘

範囲: A1 G　防: ●●

速度: 等速　道具: 床に落ちている道具と同じ

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 同じ部屋にいるモンスター1体をイカリ状態にし(50ターン)、行動速度を1段階上げる(30ターン)。

【50ターン】特技を使うと、直線上にいるモンスターをイカリ状態にしたり行動速度を上げたりできる。変化させる状態の内容とターン数については、変身したモンスターの特徴を参照。

特技を使うと、直線上にいるモンスターをイカリ状態にしたり行動速度を上げたりできる。変化させる状態の内容とターン数については、変身したモンスターの特徴を参照。

※22　イカリ状態になったバットカンガルーは、部屋の中にイカリ状態でない生物がいない場合は特技を使わない。

ぴーたん系

【タイプ】目

攻撃をせず、倍速でシレンから逃げようとフロア内を動き回り、倒されると必ず何かの道具を落とす。落とす道具については各モンスターの特徴を参照。「目」の印がついた武器が有効だ。

ぴーたん

HP: 8	EXP: 12	攻: —
範囲: A1		防: ◉
速度: 倍2	道具: おにぎり	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　倍速でシレンから逃げようと動く。倒されると必ずおにぎりを落とす。

逃げピータン

HP: 8	EXP: 12	攻: —
範囲: A1		防: ◉
速度: 倍2	道具: 大きいおにぎり	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　倍速でシレンから逃げようと動く。何かしらの攻撃を受けると同じフロア内のどこかにワープする。倒されると必ず大きいおにぎりを落とす。

飛びぴーたん

HP: 8	EXP: 12	攻: —
範囲: A1		防: ◉
速度: 倍2	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　倍速でシレンから逃げ、シレンが3マス以内に入ると同じフロア内のどこかにランダムでワープする。倒されると必ず道具を落とす(※23)。

隠れぴーたん

HP: 8	EXP: 12	攻: —
範囲: A1		防: ◉
速度: 倍2	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　倍速でシレンから逃げ、シレンが3マス以内に入ると同じフロア内のどこかにランダムでワープする。倒されると必ず道具を落とす(※23)。

【50ターン】特技を使っても通常攻撃しかできない。速度は倍速になるが、攻撃力が下がる。ぴーたん以外に変身したときに攻撃を受けると、フロアのどこかにワープする。

ぴーたんや逃げピータンの肉を食べると10ターンのあいだ、速度が1段階上がる特技を覚え、飛びぴーたんや隠れぴーたんの肉を食べるとフロアのどこかにワープする特技を覚える。

ヒツジ神官系

【タイプ】吸 杖

一定の確率で、シレンの攻撃力を20～30ターンのあいだ半分にする魔法を使う。ドレインバスターや「ド」の印がついた武器が有効。また、やまびこの盾で魔法をはね返せる。

ヒツジ神官

HP: 20	EXP: 15	攻: ↘
範囲: A1		防: ◉
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。「ド」の印がついた武器が有効。魔法は「山」の印がついた盾ではね返せる。

ヤギ司祭

HP: 60	EXP: 180	攻: ↘
範囲: A1		防: ◉
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。「ド」の印がついた武器が有効。魔法は「山」の印がついた盾ではね返せる。

ガゼル教皇

HP: 80	EXP: 2200	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ◉◉
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。「ド」の印がついた武器が有効。魔法は「山」の印がついた盾ではね返せる。

シシ法王

HP: 95	EXP: 2900	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ◉◉◉
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。「ド」の印がついた武器が有効。魔法は「山」の印がついた盾ではね返せる。

【50ターン】特技を使うと、正面1マスにいる生物の攻撃力を半分にできる。

正面1マスにいる生物の攻撃力を半分にする特技を覚える。

※23　旅の神クロンに祝福された道具、サトリのつるはし、マムルの剣、火迅風魔刀、回復の剣、セルアーマーの剣、秘剣カブラステギ、マムルの盾、ラセン風魔の盾以外の道具。もともと落ちていない道具は落とさない。

ひまガッパ系

【タイプ】

周囲1マスにいない限り、近くに道具があると、シレンよりも道具の上に乗ることを優先して動く。道具に乗ったあとは、シレンが射程に入ると、道具を投げてくる。

ひまガッパ

HP: 40	EXP: 120	攻: ↘
範囲: A1 F3a		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 5マス以内にシレンが入ると、道具を放物線状に投げてくる。空きがある壺を持っていた場合は、その壺に道具が投げ入れられる（※24）。

いやすぎガッパ

HP: 60	EXP: 1500	攻: ↘↘
範囲: A1 F5		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 10マス以内にシレンが入ると、道具を放物線状に投げてくる。空きがある壺を持っていた場合は、その壺に道具が投げ入れられる（※24）。

たまらんガッパ

HP: 70	EXP: 2900	攻: ↘↘
範囲: A1 G		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 同じ部屋の中にシレンが入ると、道具を放物線状に投げてくる。空きがある壺を持っていた場合は、その壺に道具が投げ入れられる（※24）。

かんにんガッパ

HP: 80	EXP: 3400	攻: ↘↘
範囲: A1 G		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 同じ部屋の中にシレンが入ると、道具を放物線状に投げてくる。空きがある壺を持っていた場合は、その壺に道具が投げ入れられる（※24）。

【1フロア】特技を使うと、足元の道具を正面に投げる。ただし、たまらんガッパ、かんにんガッパなら遠投状態に。投げる距離は変身したモンスターの特徴を参照。道具がなければ通常攻撃を行なう。

食べても特技を覚えない。

ヒャクメ系

【タイプ】

一定の確率で、シレンを混乱状態にする特技を使ってくる。この特技は魔法扱いとなっているため、やまびこの盾や「山」の印がついた盾ならはね返すことができる。

ヒャクメ

HP: 40	EXP: 155	攻: ↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マス以内にいると、一定確率で混乱状態にしてくる。

大ヒャクメ

HP: 60	EXP: 800	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マス以内にいると、一定確率で混乱状態にしてくる。

ヒャクメ魔人

HP: 80	EXP: 2980	攻: ↘↘
範囲: A1 G		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 同じ部屋か、壁の中でも隣接していると、一定確率で混乱状態にしてくる。通路は正面1マスのみ。透明状態の生物は対象に入らない。

ヒャクメ魔王

HP: 100	EXP: 3620	攻: ↘↘
範囲: A1 G		防: ●●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 同じ部屋か、壁の中でも隣接していると、一定確率で混乱状態にしてくる。通路は正面1マスのみ。透明状態の生物は対象に入らない。

【50ターン】特技を使うと、モンスターを、10ターンのあいだ、混乱状態にできる。攻撃できる範囲は変身したモンスターの特徴を参照。

正面1マスにいるモンスターを、10ターンのあいだ、混乱状態にできる特技を覚える。攻撃できる範囲は変身したモンスターの特徴を参照。

※24　呪われた装備品を投げてきた場合、シレンが装備を変更できる状態なら、投げられたその装備品に変更させられる。

兵隊アリ系

【タイプ】剣

移動していて掘れる壁に行き当たると、そのまま壁を掘りながら直進していく。中でも将軍アリと元帥アリは倍速の速さで動くので注意が必要だ。周囲1マスに近づくと通常攻撃をしてくる。

兵隊アリ

HP: 23	EXP: 16	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみだが、壁を掘ることができる。

隊長アリ

HP: 40	EXP: 82	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみだが、壁を掘ることができる。

将軍アリ

HP: 80	EXP: 1500	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 倍2	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 倍速2回攻撃をする。攻撃は通常攻撃のみだが、壁を掘ることができる。

元帥アリ

HP: 85	EXP: 2400	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 倍2	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 倍速2回攻撃をする。攻撃は通常攻撃のみだが、壁を掘ることができる。

【50ターン】掘れる壁に向かって特技を使うと、壁を掘ることができる。ただし、モンスターなどに向かって特技を使った場合は、通常攻撃になる。将軍アリと元帥アリは倍速になる。

食べても特技を覚えない。

ボウヤー系

【タイプ】—

直線上10マス以内にいると矢を撃ってくる。間にほかのモンスターがいても撃つため、そのモンスターを倒されると、Lvが上がってしまう。クロスボウヤーのLvが上がるとコドモ戦車系になる。

ボウヤー

HP: 28	EXP: 28	攻: ↘
範囲: D		防: ●
速度: 等速	道具: 木の矢	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンが直線上10マス以内にいると、木の矢を撃ってくる。

クロスボウヤー

HP: 28	EXP: 33	攻: ↘
範囲: D		防: ●
速度: 等速	道具: 鉄の矢	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 シレンが直線上10マス以内にいると、鉄の矢を撃ってくる。Lvアップするとコドモ戦車系のコドモ戦車になる。

【50ターン】特技を使うと、変身中はずっと矢が撃てる。射程は直線上10マス以内で、ボウヤーは木の矢、クロスボウヤーは鉄の矢を撃つ。

矢が撃てる特技を覚える。射程は直線上10マス以内で、ボウヤーは木の矢、クロスボウヤーは鉄の矢が撃てる。

コドモ戦車系

【タイプ】—

倍速で動き、射程範囲にいると近づかない限り一定の距離をあけたまま矢を撃ってくる。コドモ戦車はLvが下がるとボウヤー系になり、ちびタンクはLvが上がるとオヤジ戦車系になる。

コドモ戦車

HP: 60　EXP: 1800　攻:
範囲: D　防:
速度: 倍1　道具: 鉄の矢
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　倍速1回攻撃。シレンが直線上10マス以内にいると、一定確率で鉄の矢を撃つ。Lvダウンするとボウヤー系のクロスボウヤーになる。

ちびタンク

HP: 72　EXP: 3700　攻:
範囲: E2　防:
速度: 倍1　道具: 銀の矢
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　倍速1回攻撃。シレンが直線上にいると、一定確率で銀の矢を撃つ。Lvアップするとオヤジ戦車系のオヤジ戦車になる。

【50ターン】特技を使うと、変身中は倍速のままずっと矢が撃てる。射程や矢の種類は、変身したモンスターの特徴を参照。

矢が撃てる特技を覚える。射程や矢の種類は食べた肉のモンスターを参照。ただし、速度は変わらない。

オヤジ戦車系

【タイプ】爆

たとえシレンが直線上にいなくても大砲を撃ってくるという戦車。爆発は周囲1マスの生物にもダメージを与える。「月」の印がついた武器や、「地」の印がついた盾が有効。

オヤジ戦車

HP: 80　EXP: 2500　攻:
範囲: E3　防:
速度: 鈍速　道具: なし
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　鈍足で、直線上でなくとも20ダメージの大砲を撃つ。Lvダウンでちびタンクに。「月」の印がついた武器や「地」の印がついた盾が有効。

ガンコ戦車

HP: 90　EXP: 3000　攻:
範囲: E3　防:
速度: 等速　道具: なし
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　シレンが直線上にいなくても30ダメージの大砲を撃ってくる。「月」の印がついた武器や、「地」の印がついた盾が有効。

ゴウジョウ戦車

HP: 100　EXP: 5500　攻:
範囲: E3　防:
速度: 倍2　道具: なし
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　倍速2回攻撃。シレンが直線上にいなくても40ダメージの大砲を撃ってくる。「月」の印がついた武器や、「地」の印がついた盾が有効。

イッテツ戦車

HP: 110　EXP: 7700　攻:
範囲: E3　防:
速度: 倍2　道具: なし
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　倍速2回攻撃。シレンが直線上にいなくても50ダメージの大砲を撃ってくる。「月」の印がついた武器や、「地」の印がついた盾が有効。

【50ターンでオヤジ戦車のみ25ターン】特技を使うと、直線上に射程無制限の大砲が撃てる。ダメージや効果は変身したモンスターの特徴を参照。(※25)

直線上に射程無制限の大砲が撃てる特技を覚える。ダメージ量や効果は変身したモンスターの特徴を参照。(※25)

※25　オヤジ戦車は鈍足に、ゴウジョウ戦車やイッテツ戦車は倍速に変化する。また、砲弾の当たった周囲1マスにいた生物はすべてダメージを受け、爆発に巻きこまれた壁は崩れてしまう。

まどろみ使い系

【タイプ】目

一定確率で睡眠状態にされるが、魔法扱いのため、やまびこの盾か「山」の印がついた盾ではね返せる。攻撃では一ツ目殺しや「目」の印がついた武器が有効。

まどろみ使い

HP: 16	EXP: 15	攻: ＼
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 **小** 大 **ジ** **ト** **罠** 壷 **奈** 鍛 **マ** **遺** **オ**

特徴: 一定確率で睡眠状態にされる(5ターン)。

ねむり僧侶

HP: 60	EXP: 300	攻: ＼
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ **ト** **罠** 壷 **奈** 鍛 **マ** **遺** **オ**

特徴: 一定確率で睡眠状態にされる(5ターン)。

こんすい導師

HP: 80	EXP: 2700	攻: ＼＼
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 一定確率で睡眠状態にされる(5ターン)。

ばくすい賢者

HP: 100	EXP: 3800	攻: ＼＼
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 一定確率で睡眠状態にされる(5ターン)。

【50ターン】特技を使うと、5ターンのあいだ、生物を睡眠状態にする魔法を使用できる。

5ターンのあいだ、生物を睡眠状態にする魔法を使用できる特技を覚える。

マムル系

【タイプ】—

通常攻撃しかしてこないうえ、レベルが低いうちは攻撃力も低め。洞窟マムルあたりから油断せず、手強いギタンマムルには十分注意しよう。ギタンマムルを倒せば2000Gを落とす。

マムル

HP: 5	EXP: 2	攻: ＼
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 **古** **小** **大** **ジ** **ト** **罠** 壷 **奈** 鍛 **マ** **遺** **オ**

特徴: 攻撃は通常攻撃のみ。

あなぐらマムル

HP: 6	EXP: 3	攻: ＼
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 **小** **大** **ジ** **ト** **罠** 壷 **奈** 鍛 **マ** **遺** **オ**

特徴: 攻撃は通常攻撃のみ。

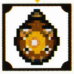
洞窟マムル

HP: 5	EXP: 1900	攻: ＼＼＼
範囲: A1		防: ●●●●
速度: 等速	道具: 床に落ちている道具と同じ	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 **壷** 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 攻撃は通常攻撃のみ。

ギタンマムル



HP: 6	EXP: 3400	攻: ＼＼＼＼
範囲: A1		防: ●●●●●
速度: 倍2	道具: ギタン	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ **遺** オ

特徴: 倍速2回攻撃で、攻撃は通常攻撃のみ。倒せば必ず2000Gを落とす。

【1フロア】特技を使うと通常攻撃を行なう。なお、ギタンマムルの肉のみ、倍速になる。

ギタンマムルの肉のみ、1ターンに2回攻撃できる特技を覚える。

ミドロ系

【タイプ】吸 錆

普段は攻撃をせず、様子を見ているが、周囲1マスに入ると、一定の確率でシレンの武器か盾の強化値を下げるなどの特殊攻撃をしてくる。「ド」の印がついた武器が有効。

ミドロ

HP: 35	EXP: 30	攻: —
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴：装備している武器か盾の強化値を1下げる。この特技はメッキで防げる。仲間が受けた場合は、攻撃力と防御力が半分になる。

ゲドロ

HP: 55	EXP: 150	攻: —
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴：装備している武器か盾の強化値を2下げる。この特技はメッキで防げる。(※26、※27)

オドロ

HP: 65	EXP: 1350	攻: —
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴：装備している武器か盾の強化値を3下げるか、または、印をひとつ消す。メッキ状態の場合、メッキをはがされる。(※26、※28)

チドロ

HP: 75	EXP: 1950	攻: —
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴：装備している武器か盾の強化値を3下げるか、または、印をひとつ消す。メッキ状態の場合、メッキをはがされる。(※26、※28)

【50ターン】特技を使うと、正面1マスにいる生物の攻撃力と防御力を下げる。下げる数はミドロなら半分、ゲドロなら1/4、オドロやチドロは0。ミドロ以外は、攻撃を受けると一定の確率で分裂する。

正面1マスにいる生物の攻撃力と防御力を下げる特技を覚える。ミドロなら半分、ゲドロなら1/4、オドロやチドロは0にできる。なお、攻撃を受けても分裂はしない。

ミニマゼルン系

【タイプ】—

投げこまれた道具を身体の中で合成するモンスター。合成できる数は各モンスターの特徴を参照。道具をひとつ飲みこむたびに、攻撃力が大きく上がる。遠投状態のものは飲みこめない。

ミニマゼルン

HP: 62	EXP: 450	攻: ↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴：投げられた道具を飲みこみ、ふたつの道具を合成できる。もし合成できない道具の場合はそのまま吐き出す。

ミニマゼモン

HP: 70	EXP: 1900	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴：投げられた道具を飲みこみ、3つの道具を合成できる。もし合成できない道具の場合はそのまま吐き出す。

ミニマゼゴン

HP: 90	EXP: 3000	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴：投げられた道具を飲みこみ、4つの道具を合成できる。もし合成できない道具の場合はそのまま吐き出す。

ミニマゼドン

HP: 100	EXP: 3600	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴：投げられた道具を飲みこみ、5つの道具を合成できる。もし合成できない道具の場合はそのまま吐き出す。

【1フロア】特技を使うと、足元にある道具を飲みこんで合成する。合成できる数は変身したモンスターの特徴を参照。道具がない場合は通常攻撃になる。

食べても特技を覚えない。

※26 ダメージを受けると一定の確率で分裂し、分裂したモンスターはシレンを攻撃してくる。 ※27 仲間が受けた場合は仲間の攻撃力と防御力が1/4になる。 ※28 仲間が受けた場合は仲間の攻撃力と防御力が0になる。

モラビー系

【タイプ】—

最初から目を覚ましている以外に、大きな特徴をもたないが、ワラビーとタカビーは出現するダンジョンが多い。攻撃力や防御力もあまり高くないので、通常攻撃で倒して大丈夫だ。

モラビー

HP: 20 | EXP: 14 | 攻: ↘
範囲: A1 | 防: ●
速度: 等速 | 道具: 床に落ちている道具と同じ

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

ワラビー

HP: 30 | EXP: 36 | 攻: ↘
範囲: A1 | 防: ●
速度: 等速 | 道具: 床に落ちている道具と同じ

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

タカビー

HP: 65 | EXP: 500 | 攻: ↘↘
範囲: A1 | 防: ●●
速度: 等速 | 道具: 床に落ちている道具と同じ

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

チョータカビー

HP: 80 | EXP: 1300 | 攻: ↘↘
範囲: A1 | 防: ●●
速度: 等速 | 道具: 床に落ちている道具と同じ

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

【1フロア】攻撃は通常攻撃しか使えない。

食べても特技を覚えない。

ヤミウッチー系

【タイプ】剣

1マス離れたところで待機しており、近づくと攻撃してくる。通路で確認できない場合は普通に近寄ってくるが、角の場合は同じように1マス離れて待機し、離れるとシレンのことを見失う。

ヤミウッチー

HP: 37 | EXP: 52 | 攻: ↘
範囲: A1 | 防: ●
速度: 等速 | 道具: 床に落ちている道具と同じ

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

フイウッチー

HP: 50 | EXP: 210 | 攻: ↘
範囲: A1 | 防: ●●
速度: 等速 | 道具: 床に落ちている道具と同じ

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

カゲウッチー

HP: 60 | EXP: 1800 | 攻: ↘↘
範囲: A1 | 防: ●●
速度: 等速 | 道具: 床に落ちている道具と同じ

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

ミダレウッチー

HP: 65 | EXP: 2300 | 攻: ↘↘
範囲: A1 | 防: ●●
速度: 等速 | 道具: 床に落ちている道具と同じ

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

【50ターン】攻撃は通常攻撃しか使えない。

食べても特技を覚えない。

闇かむろ系

【タイプ】幽

魔法弾や巻物の効果などを打ち消す能力を備えている。なかでも冥府かむろは吸収してHPを回復するので、とても危険だ。成仏のカマや「仏」の印がついた武器が有効。

闇かむろ

HP: 55	EXP: 130	攻: ↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 杖の魔法弾を受けても効果を打ち消す。「仏」の印がついた武器が有効。

妖魔かむろ

HP: 55	EXP: 130	攻: ↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 自爆の巻物以外の巻物の効果を打ち消す。「仏」の印がついた武器が有効。

暗黒かむろ

HP: 65	EXP: 4000	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 投げられた道具や撃った矢が当たらない。遠投状態で投げたものも同様。砲弾での爆発の効果は受ける。「仏」の印がついた武器が有効。

冥府かむろ

HP: 75	EXP: 5200	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 投げられた道具などを吸収してHPを10回復する(※29)。「仏」の印がついた武器が有効。

【50ターン】闇かむろと妖魔かむろはすべての魔法を無効化。暗黒かむろは魔法以外の飛び道具をよける。冥府かむろはすべての遠距離攻撃を吸収してHPを10回復する。

食べても特技を覚えない。

ワナニン系

【タイプ】—

通常攻撃しかしないが、倒されると高確率で足元にワナを設置する。設置されるワナはそのフロアに出現するワナの中からランダムに選択される。なお、足元に道具があるとワナを設置しない。

ワナニン

HP: 24	EXP: 18	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。倒されると高確率で足元にワナを設置する。

ワナニンジャ

HP: 44	EXP: 70	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。倒されると高確率で足元にワナを設置する。

ワナニンニン

HP: 66	EXP: 1400	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。倒されると高確率で足元にワナを設置する。

ワナカゲ

HP: 88	EXP: 2100	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。倒されると高確率で足元にワナを設置する。

【1フロア】特技を使っても通常攻撃にしかならない。

食べても特技を覚えない。

※29 遠投状態で投げられた道具や銀の矢、杖の魔法、ドラゴン(ドラゴンのみ)のブレス、デブータ系の投石、ウルロイド系の砲弾、オヤジ戦車系の砲弾などもすべて吸収。ただし、直接系、範囲系の特技は吸収できない。

ワルガマラ系

【タイプ】盗

周囲1マスにいると、ギタンを盗み、フロア内のどこかへワープして盗んだギタンを置く。攻撃はしてこない。盗まれるのはトドの盾や「ト」の印がついた盾で防げる。

ワルガマラ

HP: 13	EXP: 5	攻: —
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 **小** 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 **オ**

特徴 周囲1マスにいると、1000前後のギタンを盗み、ワープして床に置く。盗みを防ぐにはトドの盾や「ト」の印がついた盾が有効。

ワルガマグッチ

HP: 54	EXP: 500	攻: —
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ **ト** **罠** 壺 **奈** **鍛** **マ** **遺** **オ**

特徴 周囲1マスにいると、1500前後のギタンを盗み、ワープして床に置く。盗みを防ぐにはトドの盾や「ト」の印がついた盾が有効。

ワルガマゴン

HP: 74	EXP: 2000	攻: —
範囲: A2		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ **遺** オ

特徴 周囲1マスにいると、2000前後のギタンを盗み、ワープして壁の中に置く。盗みを防ぐにはトドの盾や「ト」の印がついた盾が有効。

ワルガマドーン

HP: 86	EXP: 2500	攻: —
範囲: A2		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 周囲1マスにいると、2000前後のギタンを盗み、ワープして壁の中に置く。盗みを防ぐにはトドの盾や「ト」の印がついた盾が有効。

【1フロア】正面1マスにいるモンスター1匹につき1回だけ、ギタンを盗んで同じフロア内のどこかへワープできる。盗む金額は変身したモンスターの特徴を参照。攻撃はできないがギタンは拾える。

正面1マスにいるモンスター1匹につき1回だけ、ギタンを盗んで同じフロア内のどこかへワープする特技を覚える。盗む金額は肉の名前のモンスターの特徴を参照。ワープ後は盗んだギタンを足元に置く。

ワルっトド系

【タイプ】盗

道具をひとつ盗み、プレジデンットド以外はフロア内のどこかへワープして逃げ回る。倒すと盗まれた道具を落とす。盗まれるのはトドの盾や「ト」の印がついた盾で防げる。

ワルっトド

HP: 40	EXP: 75	攻: ↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 **ジ** ト 罠 壺 奈 **鍛** マ **遺** オ

特徴 床の道具や、シレンが持つ装備している道具以外の道具をひとつ盗む。「ト」の印がついた盾で防げる。

ギャングっトド

HP: 50	EXP: 600	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ **ト** **罠** 壺 **奈** **鍛** **マ** **遺** **オ**

特徴 床の道具や、シレンが持つ装備している道具以外の道具をひとつ盗む。「ト」の印がついた盾で防げる。ダメージを受けると一定確率で分裂。

ゴットドファーザ

HP: 60	EXP: 1200	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ **ト** **罠** 壺 **奈** **鍛** **マ** **遺** **オ**

特徴 床の道具や、シレンが持つ道具をひとつ盗む。「ト」の印がついた盾で防げる。ダメージを受けると一定確率で分裂。

プレジデンットド

HP: 70	EXP: 1600	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ **遺** **オ**

特徴 床の道具や、シレンが持つ道具をひとつ盗んで消えてしまう。「ト」の印がついた盾で防げる。ダメージを受けると一定確率で分裂。

【1フロア】正面1マスにいるモンスター1匹につきひとつまで道具を盗み、同じフロア内のどこかへワープできる(※30)。ワルっトド以外に変身した場合、攻撃を受けると分裂することも(※31)。

正面1マスにいるモンスター1匹につきひとつまで、道具を盗んで同じフロア内のどこかへワープする特技を覚える。盗んだ道具は床に置くが、お店の床に置かれたものは商品となる。

※30 ただし、道具をいっぱい持っていると、失敗して1ターンが経過する。道具の上に乗った場合は、盗んでランダムにワープする。 ※31 分裂したモンスターからは敵とみなされる。

そのほかの特殊なキャラクター

店主系

【タイプ】—

店主のいる部屋は店となり、部屋の道具は商品として売買されるが、攻撃を受けるかシレンがギタンを払わずに店の外へ出ると、ドロボーとしてシレンを攻撃する。倒しても経験値は得られない。

店主(赤)

HP: 200 EXP: 0 攻: ↘↘↘↘↘
範囲: A1 防: ●●●●
速度: 倍2 道具: なし

牢 古 **小** **大** **ジ** **ト** **罠** 壷 **奈** **鍛** **マ** 遺 **オ**

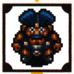
特徴: 倍速2回攻撃だが、通常攻撃しかしてこない。最初はNPCとして登場するが、道具を盗んだりダメージを受けるとシレンに攻撃してくる。

店主(緑)

HP: 200 EXP: 0 攻: ↘↘↘↘↘
範囲: A1 防: ●●●●●
速度: 倍2 道具: なし

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 倍速2回攻撃だが、通常攻撃しかしてこない。最初はNPCとして登場するが、道具を盗んだりダメージを受けるとシレンに攻撃してくる。



店主(青)

HP: 200 EXP: 0 攻: ↘↘↘↘↘
範囲: A1 防: ●●●●●
速度: 倍2 道具: なし

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 倍速2回攻撃だが、通常攻撃しかしてこない。最初はNPCとして登場するが、道具を盗んだりダメージを受けるとシレンに攻撃してくる。

店主(紫)

HP: 200 EXP: 0 攻: ↘↘↘↘↘
範囲: A1 防: ●●●●●
速度: 倍2 道具: なし

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 倍速2回攻撃だが、通常攻撃しかしてこない。最初はNPCとして登場するが、道具を盗んだりダメージを受けるとシレンに攻撃してくる。

盗賊番系

【タイプ】—

シレンがドロボー状態になると、そのフロアに限って無限に出現する盗賊番。そのためドロボーをしない限りどのダンジョンにも出現しない。通常攻撃しかせず、倒しても経験値は得られない。

盗賊番

HP: 150 EXP: 0 攻: ↘↘↘↘↘
範囲: A1 防: ●●●●
速度: 等速 道具: なし

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 攻撃は通常攻撃のみ。道具を盗んでシレンがドロボーとなると出現してシレンに攻撃してくる。

岡っぴき

HP: 150 EXP: 0 攻: ↘↘↘↘↘
範囲: A1 防: ●●●●
速度: 等速 道具: なし

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 攻撃は通常攻撃のみ。道具を盗んでシレンがドロボーとなると出現してシレンに攻撃してくる。

十手持ち

HP: 150 EXP: 0 攻: ↘↘↘↘↘
範囲: A1 防: ●●●●
速度: 等速 道具: なし

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 攻撃は通常攻撃のみ。道具を盗んでシレンがドロボーとなると出現してシレンに攻撃してくる。

同心

HP: 150 EXP: 0 攻: ↘↘↘↘↘
範囲: A1 防: ●●●●
速度: 等速 道具: なし

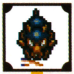
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壷 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴: 攻撃は通常攻撃のみ。道具を盗んでシレンがドロボーとなると出現してシレンに攻撃してくる。

番犬系

【タイプ】—

シレンがドロボーすると、そのフロアに限って無限に出現する番犬。そのためドロボーをしない限りどのダンジョンにも出現しない。通常攻撃しかせず、倒しても経験値は得られない。



番犬

HP: 100	EXP: 0	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 倍2	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 倍速2回攻撃だが、通常攻撃しかしてこない。ドロボーすると出現してシレンに攻撃してくる。

猛犬

HP: 150	EXP: 0	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 倍2	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 倍速2回攻撃だが、通常攻撃しかしてこない。ドロボーすると出現してシレンに攻撃してくる。

闘犬

HP: 200	EXP: 0	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●
速度: 倍2	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 倍速2回攻撃だが、通常攻撃しかしてこない。ドロボーすると出現してシレンに攻撃してくる。

猟犬

HP: 200	EXP: 0	攻: ↘↘↘
範囲: A1		防: ●●●●
速度: 倍2	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 倍速2回攻撃だが、通常攻撃しかしてこない。ドロボーすると出現してシレンに攻撃してくる。

魔城兵系

【タイプ】剣

限られたダンジョンに出現する兵士。攻撃は通常攻撃のみで、水がめで水をかけると攻撃力が下がる。また、魔城竜兵のみ「竜」の印がついた武器が有効。だが、倒しても経験値は得られない。

魔城兵

HP: 5	EXP: 0	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 **小** **大** ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

魔城強兵

HP: 50	EXP: 0	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 **大** ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

魔城竜兵

HP: 50	EXP: 0	攻: ↘
範囲: A1		防: ●
速度: 等速	道具: もちかえりの巻物	

牢 古 **小** **大** ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみだが、魔城竜兵のみドラゴン系でもある。

魔城衛兵

HP: 50	EXP: 0	攻: ↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

もぐら系

【タイプ】—

訓練所のみで出現する。移動や攻撃はしないが、出現後一定のターンが経過すると地面にもぐって消えてしまう。ターンはそれぞれ特徴を参照のこと。なお、戦わないのでLvアップはしない。

もぐら

HP: 8	EXP: 5	攻: —
範囲:		防: —
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 特に攻撃はせず、7ターンで地面にもぐって消えてしまう。

アオもぐら

HP: 18	EXP: 40	攻: —
範囲:		防: —
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 特に攻撃はせず、5ターンで地面にもぐって消えてしまう。

ザガン

【タイプ】爆

魔城東小天守の13Fで戦うボス。道具を投げてもダメージを与えられず、ドラゴン草などの炎で攻撃すると強くなる。杖の魔法弾ははね返される。「月」の印がついた武器が有効。

ザガン

HP: 151	EXP: 0	攻: ↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 **小** 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。炎の攻撃に強く、攻撃されると攻撃力がアップする。

領主

【タイプ】剣

魔城大天守閣の19Fで戦うボス。攻撃力は高いがほかに特徴はなく、状態変化はすべて有効。戦いが始まったとき、シレンとのあいだに2マス分の距離があるため、矢や杖による攻撃が効果的。

領主

HP: 151	EXP: 0	攻: ↘↘
範囲: A1		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 **大** ジ ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

キュラス

【タイプ】—

ジャハンナムの扉の23Fで戦うボス。攻撃力が高く、杖や巻物がいっさい効かない。道具を投げた場合もはじき飛ばされてしまうが、ドラゴン草の炎は有効。倒すと邪神と戦うことになる。

キュラス

HP: 201	EXP: 0	攻: ⚔⚔
範囲: A1 F2a		防: ●●
速度: 等速	道具: なし	

牢 古 小 大 **ジ** ト 罠 壺 奈 鍛 マ 遺 オ

特徴 通常攻撃、シレンを壁まで吹き飛ばす、シレンに25ダメージを与えてHPを吸収する、のどれかを行う。

ジェロニマムル

【タイプ】—

マムルのほら穴の30Fで戦うボス。攻撃力が高いので接近戦は危険。杖や巻物などの状態変化は、ねだやしの巻物以外は有効。マムルのほら穴を初回クリア後は、同ダンジョンの99Fに出現する。

ジェロニマムル

HP: 500	EXP: 0	攻: ⚔⚔⚔⚔
範囲: A1		防: ●●
速度: 倍2	道具: なし	

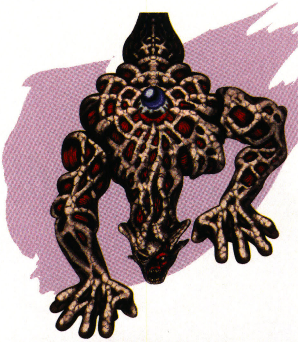
牢 古 小 大 ジ ト 罠 壺 奈 鍛 **マ** 遺 オ

特徴 倍速2回攻撃だが、通常攻撃のみ。

邪神

【タイプ】—

ジャハンナムの扉の23Fで、キュラスを倒したあとに戦うボス。10のパーツで構成され、コアを破壊すれば倒せる。ただし、戦いが始まったときは右手と左手を除いた8パーツのみ。すべてのパーツが再生した状態になると、シレンが強制的に倒される。投げた道具や矢、巻物、杖は効かない。



パーツ	HP	EXP	速度	攻撃力	防御力	範囲	道具	特徴
頭	80	0	等速	—	●●	—	なし	倒すと闇かむろと妖魔かむろが出現する。
胴体(前)	120	0	等速	—	●●	—	なし	倒すと闇かむろと妖魔かむろが出現する。
胴体(後ろ)	120	0	等速	—	●●	—	なし	倒すと闇かむろと妖魔かむろが出現する。
右肩	120	0	等速	—	●●	—	なし	倒すと闇かむろと妖魔かむろが出現する。
右腕	80	0	等速	—	●●	—	なし	倒すと闇かむろと妖魔かむろが出現する。
右手	80	0	等速	—	●●	—	なし	倒すと闇かむろと妖魔かむろが出現する。
左肩	120	0	等速	—	●●	—	なし	倒すと闇かむろと妖魔かむろが出現する。
左腕	80	0	等速	—	●●	—	なし	倒すと闇かむろと妖魔かむろが出現する。
左手	80	0	等速	—	●●	—	なし	倒すと闇かむろと妖魔かむろが出現する。
コア	201	0	等速	—	●	—	なし	倒すと邪神が消滅する。

道具一覧

ドラゴ①キラー

印② | 合③ 6
強さ④ 12 | 強化⑤ 20
買値⑥ 3000G[18] | 売値⑦ 500G[9]

特徴：厚い刃が特徴の大剣で、ドラゴン系のモンスターに大きなダメージを与える。ダギャン系⑧とおせんりゅう系、ドラゴン系、にらみヘビ系、そして魔城竜兵に有効だ。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店					●				●		●		
変											●		

⑨

モンスター⑩：—
そのほか⑪：—

ドレイン①けの腕輪

印② | 合③ 3
買値⑥ 100G | 売値⑦ 00G

効果：くねくねハニー系、すすり虫系⑧、ちょうちんフグ系などの特技によるステータスの低下を防ぐ。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●				
店									●		●		
変									●		●		

⑨

モンスター⑩：—
そのほか⑪：—

大きい①にぎり

買値⑥ 00G | 売値⑦ 0G

効果：食べると満腹度が100回復する。満腹時に食べると最大満腹度が2上がる。にぎり見習い系に当てると一撃で倒せる。⑧イカキング系に当てると一撃で倒し、いかすしの巻物を落とす。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●	●	●		●		●		●		●
店				●	●		●		●		●		
変					●				●		●	●	

⑨

モンスター⑩：逃げピータン
そのほか⑪：—

かっとび①シシの肉

買値⑥ 5000G | 売値⑦ G | ページ：P.209
入手場⑨ —

---

❶道具名
道具の並び順は、それぞれの種類ごとに50音順で並んでいる。

❷印
その道具に備わっている特殊効果を示す印の種類。

❸合成
印を合成できる上限の値。

❹強さ
武器や盾の基本的な強さ。

❺強化値
武器や盾を強化できる上限の値。

❻買値
その道具をお店で買ったときの値段。なお、武器と盾は強化されていないもの、杖と壺は使用回数が0のもの、矢は1本のものの値段を基本として掲載している。カッコ内は、武器と盾は[+1]強化されるごとに、杖と壺は使用回数が1増えるごとに、増加する値段を表している。

❼売値
その道具をお店で売ったときの値段。なお、武器と盾は強化されていないもの、杖と壺は使用回数が0のもの、矢は1本のものの値段を基本として掲載している。カッコ内は、武器と盾は[+1]強化されるごとに、杖と壺は使用回数が1増えるごとに、増加する値段を表している。

❽特徴・効果
武器・盾・腕輪は装備したときの効果、矢は射程などの情報、食料や草・種は飲んだり投げたりしたときの効果、巻物は読んだり投げたりしたときの効果、壺は入れたときの情報などを掲載している。

❾入手方法
その道具を入手できる場所と入手方法。●となっていると入手できることを表している。なお、肉については入手場所を1文字で、入手方法をカッコ内に掲載している。なお、各略称については下記を参照のこと。

・**入手場所**
- イ……イルパの町
- 古……古代遺跡
- 小……魔城東小天守
- 大……魔城大天守閣
- ジ……ジャハンナムの扉
- ト……トンファンの穴
- 罠……天下一ワナ道会
- 壺……壺の洞窟
- 奈……奈落の果て
- 鍛……鍛冶屋のかまど
- マ……マムルのほら穴
- 遺……遺跡の奥底
- オ……オババの家の隠し穴

・**入手方法**
- 落……ダンジョン内で拾える
- 店……町やダンジョンの店で売られている
- 変……変化の壺に道具を入れると変化することがある

❿モンスター
その道具を落とすモンスターの名称。

⓫そのほか
イベントなど特殊な入手方法を掲載している。

武器
道具一覧

カタナ

印：—
合成：5
強さ：9
強化値：30
買値：750G[7.5]
売値：300G[3]

特徴　多くの風来人に愛される標準的な武器。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●	●	●		●		●		●		●
店			●	●					●		●		●
変					●				●		●		

モンスター：—
そのほか：—

オオカブトの斧

印：—
合成：4
強さ：12
強化値：30
買値：2000G[20]
売値：1000G[10]

特徴　オオカブトのカラで作られた丈夫な斧。平均的で特別な能力は備えていないが、使い勝手がいいため序盤は重宝する。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●		●				●		●		
店				●					●		●		●
変					●				●		●		

モンスター：—
そのほか：—

木づち

印：罠
合成：4
強さ：3
強化値：20
買値：3000G[15]
売値：1500G[7.5]

特徴　正面にあるワナを通常攻撃で破壊できる。ただし、ワナを破壊すると一定確率で武器が壊れる。なお、モンスターへの攻撃で武器が壊れることはない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落				●	●		●		●		●		●
店			●	●					●				
変					●				●		●		

モンスター：—
そのほか：—

回復の剣

印：回
合成：4
強さ：5
強化値：20
買値：8000G[55]
売値：4000G[27.5]

特徴　通常攻撃で与えたダメージの1/4だけHPを回復する。ほかの武器と合成すると「回」の印がつけられ、同様の効果が得られる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変													

モンスター：—
そのほか：特訓ダンジョンクリア報酬(P.31)

剛剣マンジカブラ

印：—
合成：2
強さ：18
強化値：50
買値：5500G[55]
売値：2250G[22.5]

特徴　いにしえの刀工師カブラがきたえた剛剣。風来人たちのうわさでは、最高の刀で絶対に手放したくない武器だと言われている。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●			●	
店											●		●
変					●				●		●		

モンスター：—
そのほか：ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

火迅風魔刀

印：—
合成：4
強さ：25
強化値：45
買値：15000G[150]
売値：7500G[75]

特徴　風来人が憧れる伝説の刀。天下一ワナ道会をクリアしないともらうことができない(P.118)。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変													

モンスター：—
そのほか：天下一ワナ道会初回クリア報酬

混沌の斧

印：混
合成：4
強さ：10
強化値：10
買値：18000G[140]
売値：9000G[70]

特徴　攻撃したモンスターにダメージを与え、一定の確率で混乱状態や睡眠状態にすることができる斧。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店										●			
変													

モンスター：—
そのほか：ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

こん棒

印：—
合成：4
強さ：2
強化値：20
買値：200G[2]
売値：100G[1]

特徴 かたい木に鉄のトゲがついた原始的な武器。いろいろなダンジョンに落ちているが、素手よりは良いくらいの強さしかないので、序盤でしか役に立たない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落		●	●	●	●		●		●		●		●
店													
変					●				●		●		

モンスター：—
そのほか：—

スパークソード

印：ス
合成：4
強さ：10
強化値：20
買値：3500G[25]
売値：1750G[12.5]

特徴 2回からぶりすると、次の攻撃が必ず会心の一撃になる。また、このときの会心の一撃は必ず命中する。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落				●								●	●
店					●				●		●		
変					●						●		

モンスター：—
そのほか：—

サトリのつるはし

印：掘
合成：1
強さ：5
強化値：20
買値：4500G[25]
売値：2250G[12.5]

特徴 壁を掘ることができる。つるはしと違い、壁を掘っても壊れない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変													

モンスター：—
そのほか：遺跡の奥底クリア報酬

青銅の太刀

印：—
合成：4
強さ：5
強化値：30
買値：500G[5]
売値：250G[2.5]

特徴 青銅で作られた剣。値段も安く、序盤のダンジョンでは重宝する。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落		●	●	●	●				●		●		●
店	●												
変					●				●		●		

モンスター：—
そのほか：—

斬空剣

印：空
合成：2
強さ：14
強化値：20
買値：6500G[47]
売値：3000G[21]

特徴 刃の部分が大きく反った剣。空を飛んでいる浮遊系のモンスターに大きなダメージを与える。死の使い系やパコレプキン系、セルアーマー系などに有効だ。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●			●	
店					●				●		●		
変					●				●		●		

モンスター：—
そのほか：—

セルアーマーの剣

印：セ
合成：3
強さ：5
強化値：10
買値：6000G[50]
売値：3000G[25]

特徴 攻撃したとき、モンスターから一定確率でそのモンスターが持っている道具を弾く。この効果が発動した場合、ほかの印は効果を発揮しない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店													
変													

モンスター：セルアーマー系
そのほか：—

成仏のカマ

印：仏
合成：4
強さ：6
強化値：20
買値：2800G[14]
売値：1400G[7]

特徴 巨大な三日月状の刃がついた武器。ゴースト系のモンスターに大ダメージを与える。悪魔だんしゃく系やガイコツまどう、闇かむろ系などの有効だ。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落				●					●			●	
店				●	●				●		●		
変									●		●		

モンスター：—
そのほか：ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

魂のカマ

印：吸
合成：1
強さ：4
強化値：99
買値：1500G[0]
売値：750G[0]

特徴 攻撃が命中するとモンスターのHPが1になり、吸い取ったHPが武器の強化値に加えられる。ただし、強化の限界を超えると壊れてしまう(※1)。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店										●	●		
変											●		

モンスター：—
そのほか：—

※1　空振りすると強化値が0に戻り、素振りすると強化値が1下がる。

使い捨ての剣

印：捨　合成：1
強さ：35　強化値：25
買値：1000G[9]　売値：500G[4.5]

特徴　最初は35と強いのだが、通常攻撃がモンスターに当たるごとに、強化値が1ずつ減っていく。ほかの武器に合成して「捨」の印をつけると、同じ効果になるので要注意。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●		
店									●				●
変									●		●		

モンスター：—
そのほか：—

ドレインバスター

印：ド　合成：4
強さ：7　強化値：30
買値：2500G[19]　売値：1250G[9.5]

特徴　刃が大きく特殊な形をしており、ドレイン系のモンスターに大きなダメージを与える。きり仙人系、くねくねハニー系、すすり虫系、ちょうちんフグ系、ヒツジ神官系、ミドロ系に有効だ。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●			●	
店									●		●		
変									●		●		

モンスター：—
そのほか：—

つるはし

印：掘　合成：6
強さ：2　強化値：20
買値：1000G[6]　売値：500G[3]

特徴　壁を掘ることができる。だが、掘ると一定の確率で壊れてしまう。モンスターを攻撃するだけなら、壊れることはない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●		●		●		●	●	●
店													●
変					●				●		●		

モンスター：—
そのほか：—

如意棒

印：如　合成：4
強さ：3　強化値：10
買値：6000G[45]　売値：3000G[22.5]

特徴　壁や生物に向かって攻撃すると、シレンが1マス後ろに下がる。ただし、後ろのマスに移動できない場合はそのまま動かない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店										●			
変													

モンスター：—
そのほか：ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

どうたぬき

印：—　合成：3
強さ：12　強化値：40
買値：1500G[15]　売値：750G[7.5]

特徴　どうたぬき源馬という名の刀工が作った武器。またの名を正国。カタナより刃が太くてパワーがあり、中盤以降で手に入る。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●		
店									●		●		●
変					●				●		●		

モンスター：—
そのほか：—

秘剣カブラステギ

印：—　合成：4
強さ：40　強化値：50
買値：30000G[300]　売値：15000G[150]

特徴　いにしえの刀工師カブラをもってしてもめったに作ることが出来なかったと言われる幻の剣。この剣の存在を知る風来人は少ない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変													

モンスター：—
そのほか：特殊イベント(P.198)

ドラゴンキラー

印：竜　合成：6
強さ：12　強化値：20
買値：3000G[18]　売値：1500G[9]

特徴　厚い刃が特徴の大剣で、ドラゴン系のモンスターに大きなダメージを与える。ダギャン系、とおせんりゅう系、ドラゴン系、にらみヘビ系、そして魔城竜兵に有効だ。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店					●				●		●		
変											●		

モンスター：—
そのほか：—

ひだまりの剣

印：—　合成：3
強さ：1　強化値：10
買値：1000G[10]　売値：50G[0.5]

特徴　クロンに祝福されたと伝えられる、9つの道具のひとつ。秘剣カブラステギを入手するために必要(P.198)。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変				●					●				

モンスター：—
そのほか：—

必中の剣

印：必
合成：1
強さ：2
強化値：20
買値：16000G[130]
売値：8000G[65]

特徴 サーベルのような形をした細身で両刃の武器。攻撃力は高くないが、通常攻撃が確実に当たる。だが、モンスターなどに向かって投げた場合は外れることもある。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変													

モンスター： —
そのほか： ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

ブフーの包丁

印：肉
合成：3
強さ：8
強化値：10
買値：6000G[50]
売値：1000G[5]

特徴 食神ブフーが使っていた幻の包丁。倒したモンスターを一定の確率で肉にする。ただし、トンファンの穴以外で肉にすると一定の確率で武器が壊れてしまう。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落						●						●	
店									●				
変													

モンスター： —
そのほか： —

一ツ目殺し

印：目
合成：4
強さ：8
強化値：20
買値：2000G[15]
売値：1000G[7.5]

特徴 柄と刀身に一ツ目の模様が刻まれた長剣で、一ツ目系のモンスターに大きなダメージを与える。アイアンヘッド系やゲイズ系、すすり虫系やばくだんウニ系などに有効だ。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●			●	
店			●	●					●		●		
変									●		●		

モンスター： —
そのほか： —

マムルの剣

印：—
合成：10
強さ：4
強化値：99
買値：20000G[200]
売値：5000G[50]

特徴 マムルのほら穴を奇数回クリアすることでもらえる武器。合成できる数は武器のなかでも最高の10で、強化も99。この武器をベースに印を合成していくといい。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店										●			
変													

モンスター： —
そのほか： マムルのほら穴奇数回クリア報酬

百鬼の剣

印：—
合成：4
強さ：13
強化値：35
買値：2600G[26]
売値：1300G[13]

特徴 百匹のオニを倒すとも言い伝えられている、攻撃力の高い剣。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落		●			●				●		●		
店			●	●	●						●		●
変					●				●		●		

モンスター： —
そのほか： —

三日月刀

印：月
合成：4
強さ：10
強化値：20
買値：9000G[70]
売値：4500G[35]

特徴 刃が三日月のような形をしている刀で、爆弾系のモンスターに大きなダメージを与える。ウルロイド系、ばくだんウニ系、オヤジ戦車系、そしてボスのザガンに有効だ。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店					●				●		●		
変									●		●		

モンスター： —
そのほか： —

風魔刀

印：—
合成：3
強さ：15
強化値：30
買値：5000G[50]
売値：2500G[25]

特徴 風魔鉄から作られたとても攻撃力が高い刀。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落				●					●				
店									●		●		●
変									●		●		

モンスター： —
そのほか： ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

ミノタウロスの斧

印：会
合成：3
強さ：10
強化値：35
買値：4000G[28]
売値：2000G[14]

特徴 ミノタウロスたちが使う斧。通常攻撃を行うと一定の確率で会心の一撃が出るようになる。会心の一撃は通常攻撃の2倍のダメージ。投げ当てた場合も会心の一撃は出る。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店										●			
変													

モンスター： ミノタウロス、ギガタウロス
そのほか： ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

妖光のヤリ

印: 貫　**合成:** 3
強さ: 6　**強化値:** 20
買値: 15000G[125]　**売値:** 7500G[62.5]

特徴 通常攻撃で正面2マスを同時に攻撃できる。なお、振ったときに見えないワナを発見できるマスは正面1マスのみ。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店	●				●						●		
変											●		

モンスター: —
そのほか: —

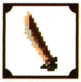
ガマラの盾

印: ガ　**合成:** 4
強さ: 3　**強化値:** 10
買値: 3000G[20]　**売値:** 1500G[10]

特徴 ガマラの顔があしらわれ、ダメージを受けるとギタンがもらえる盾。もらえる金額は受けたダメージの半分。ただし、倒された場合はギタンが増えない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	●
店					●						●		
変											●		

モンスター: —
そのほか: —



妖刀かまいたち

印: 三　**合成:** 7
強さ: 1　**強化値:** 13
買値: 16000G[130]　**売値:** 8000G[65]

特徴 通常攻撃で前方3方向を同時に攻撃できる。なお、振ったときに見えないワナを発見できるマスは正面1マスのみ。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変													

モンスター: —
そのほか: ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

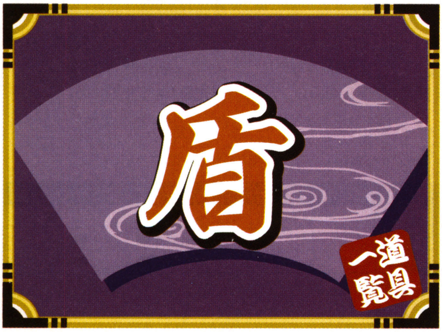
カラクロイドの盾

印: 罠　**合成:** 4
強さ: 6　**強化値:** 15
買値: 6500G[45]　**売値:** 3000G[20]

特徴 ワナにかからなくなる盾。この「罠」の印がついていると、罠を踏んでも作動しなくなる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落							●					●	
店													
変													

モンスター: —
そのほか: ビッグモアイ様のごほうび(P.66)



けしんの盾

印: —　**合成:** 4
強さ: 5　**強化値:** 15
買値: 1000G[10]　**売値:** 500G[5]

特徴 クロンに祝福されたと伝えられる、9つの道具のひとつ。秘剣カブラステギを入手するために必要(P.198)。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変				●					●				

モンスター: —
そのほか: —

オオカブトの盾

印: —　**合成:** 6
強さ: 13　**強化値:** 15
買値: 3500G[35]　**売値:** 1750G[17.5]

特徴 オオカブトのカラで作られた丈夫な盾。平均的で特別な能力は備えていないが、使い勝手がいいために序盤は重宝する。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落				●	●	●			●		●		
店				●					●		●		●
変					●				●		●		

モンスター: —
そのほか: —

サトリの盾

印: 悟　**合成:** 0
強さ: 1　**強化値:** 5
買値: 10000G[70]　**売値:** 5000G[35]

特徴 盾を装備したときに最大満腹度が0になるが、ターン経過では満腹度が減らなくなる。なお、最大満腹度は盾を外してももとに戻らない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店										●			
変													

モンスター: —
そのほか: ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

しあわせの盾

印：幸　合成：5
強さ：1　強化値：10
買値：5500G[25]　売値：2200G[7]

特徴 モンスターから通常攻撃で受けたダメージの一部を経験値に加える。特技による攻撃の場合は何も起こらない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●			●	
店					●				●		●		
変									●		●		

モンスター：—
そのほか：ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

装甲カブラサライ

印：—　合成：4
強さ：20　強化値：35
買値：12000G[120]　売値：6000G[60]

特徴 天才刀工師カブラが作った幻ともいえる盾。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●			●	
店									●	●	●		●
変					●				●		●		

モンスター：—
そのほか：ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

重装の盾

印：重　合成：2
強さ：20　強化値：20
買値：2500G[22]　売値：1250G[11]

特徴 鎧のような形をかたどった盾。防御力はあるが重いためにお腹が減りやすく、満腹度が5ターンに1減る。そのため「重」の印を合成しないよう要注意。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●		●
店									●		●		●
変									●		●		

モンスター：—
そのほか：—

使い捨ての盾

印：捨　合成：1
強さ：35　強化値：30
買値：1000G[7]　売値：500G[3.5]

特徴 最初は35と防御力も高いのだが、モンスターから攻撃を受けるごとに、盾の強化値が1ずつ減っていく。「捨」の印を合成すると、同じ効果になってしまうので要注意。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●	●	
店									●		●		●
変									●		●		

モンスター：—
そのほか：—

地雷ナバリの盾

印：地　合成：4
強さ：8　強化値：25
買値：2500G[15]　売値：1250G[7.5]

特徴 オヤジ戦車系やばくだんウニ系などの特技や、地雷のワナ(P.48)などによるダメージがすべて半分になる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●				●			●	
店			●		●				●		●		●
変					●				●		●		

モンスター：—
そのほか：—

鉄甲の盾

印：—　合成：5
強さ：9　強化値：35
買値：1200G[12]　売値：600G[6]

特徴 鉄でできた標準的な盾。青銅甲の盾と同じく、序盤のフロアで拾えると重宝する。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落		●		●	●	●			●		●		●
店	●		●	●					●	●	●		●
変					●				●		●		

モンスター：—
そのほか：—

青銅甲の盾

印：—　合成：5
強さ：5　強化値：35
買値：350G[3.5]　売値：170G[1.7]

特徴 青銅でできた標準的な盾。序盤のフロアで拾えると重宝する。いい盾が拾えるまで、これで冒険を進めよう。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●	●	●	●			●		●		●
店			●							●			
変					●				●		●		

モンスター：—
そのほか：—

トドの盾

印：ト　合成：3
強さ：3　強化値：25
買値：2000G[15]　売値：1000G[7.5]

特徴 ワルっトドの顔があしらわれ、盗み系のモンスターから道具やギタンを盗まれなくなる盾。ジャンガリガン系、壺つりジジイ系、ワルガマラ系、ワルっトド系などに有効だ。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店					●						●		
変											●		

モンスター：—
そのほか：—

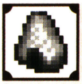
ドラゴンシールド

印: 竜 **合成:** 3
強さ: 10 **強化値:** 30
買値: 6000G[40] **売値:** 3000G[20]

特徴 ドラゴン系の吐く炎やドラゴン草のダメージを、半分に軽減する。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店					●				●	●	●		
変					●						●		

モンスター: —
そのほか: —



ハラモチの盾

印: 腹 **合成:** 4
強さ: 2 **強化値:** 30
買値: 1200G[9] **売値:** 600G[4.5]

特徴 満腹度が減るスピードが通常の半分（満腹度が20ターンに1減る）になる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●				●			●	
店					●				●	●	●		
変					●				●		●		

モンスター: —
そのほか: —

呪いよけの盾

印: 払 **合成:** 3
強さ: 5 **強化値:** 15
買値: 1500G[10] **売値:** 750G[5]

特徴 ノロージョ系の特技や呪いのワナ（P.49）などで呪われなくなる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●			●	
店					●				●	●	●		●
変					●				●		●		

モンスター: —
そのほか: —

パワーシールド

印: 力 **合成:** 5
強さ: 7 **強化値:** 25
買値: 5000G[35] **売値:** 2500G[17.5]

特徴 盾の強さ分、剣の強さが上昇する。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●			●	
店									●		●		
変									●		●		

モンスター: —
そのほか: —

バトルカウンター

印: バ **合成:** 6
強さ: 5 **強化値:** 20
買値: 4000G[30] **売値:** 2000G[15]

特徴 表面にいくつもの鋭利な牙がついている盾。通常攻撃を受けると、ダメージの一部をはね返す。受けたダメージが6以下なら、1のダメージをはね返す。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●	●	●				●		●	●	
店				●	●				●	●	●		
変					●				●		●		

モンスター: —
そのほか: ビッグモアイ様のごほうび（P.66）

百鬼の盾

印: — **合成:** 2
強さ: 14 **強化値:** 10
買値: 3000G[30] **売値:** 1500G[15]

特徴 百匹のオニからも身を守ると言い伝えられている、とても防御力の高い盾。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●	●					●		●		
店			●	●	●				●	●	●		●
変									●		●		

モンスター: —
そのほか: —

はねかえしの盾

印: 返 **合成:** 1
強さ: 1 **強化値:** 5
買値: 20000G[150] **売値:** 10000G[75]

特徴 放物線状ではなく直線状に飛んできた道具や砲弾をはね返すことができる。ただし、遠投系、銀の矢、一度はね返された飛び道具は、はね返すことができない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店										●			
変													

モンスター: —
そのほか: —

風魔の盾

印: — **合成:** 2
強さ: 16 **強化値:** 30
買値: 10000G[100] **売値:** 5000G[50]

特徴 風魔鉄という特殊な金属から作られた防御力の高い盾。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●	●			●			●	
店					●				●		●		●
変					●				●		●		

モンスター: —
そのほか: —

プリズムの盾

印: プ　**合成:** 2
強さ: 11　**強化値:** 10
買値: 7500G[55]　**売値:** 3000G[20]

特徴 特技による攻撃を10ダメージに変える。ただし、矢や魔法弾のような遠距離からの攻撃や、ウツボカズラ系やミニマゼルン系のような特殊な特技には影響しない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店										●			
変													

モンスター: —
そのほか: ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

木甲の盾

印: 金　**合成:** 5
強さ: 3　**強化値:** 25
買値: 900G[5]　**売値:** 450G[2.5]

特徴 木で作られた盾。素材が木なのでメッキをしなくてもサビない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落		●	●	●	●				●		●		●
店									●	●	●		
変					●				●		●		

モンスター: —
そのほか: —

マムルの盾

印: —　**合成:** 10
強さ: 1　**強化値:** 99
買値: 13000G[130]　**売値:** 6500G[65]

特徴 マムルの先祖が作ったとされる伝説の盾。マムルのほら穴を偶数回クリアするともらえる。強化は99で、追加できる印の数が10と、性能は盾の中でも最高クラス。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店										●			
変													

モンスター: —
そのほか: マムルのほら穴偶数回クリア報酬

やまびこの盾

印: 山　**合成:** 3
強さ: 2　**強化値:** 5
買値: 9000G[50]　**売値:** 4500G[25]

特徴 魔法弾を撃ってきた方向へはね返す。魔法弾以外の魔法は、撃ってきた相手にはね返す。ただし、一度はね返った魔法は、はね返すことはできない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店										●			
変													

モンスター: —
そのほか: —

みかわしの盾

印: 避　**合成:** 1
強さ: 1　**強化値:** 5
買値: 20000G[150]　**売値:** 10000G[75]

特徴 魔法弾、ドラゴン系の吐く炎、砲弾を除く、ほとんどの遠距離攻撃をよけられる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店										●			
変													

モンスター: —
そのほか: —

ラセン風魔の盾

印: —　**合成:** 6
強さ: 30　**強化値:** 40
買値: 15000G[150]　**売値:** 7500G[75]

特徴 名だたる刀工師でさえ作ることが出来なかった幻の盾。ゆえにその存在を知る風来人は少ない。鍛冶屋のかまどをクリアすると手に入る。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変													

モンスター: —
そのほか: 鍛冶屋のかまどクリア報酬

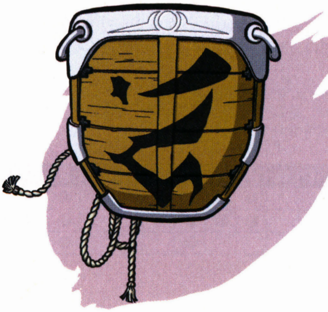
見切りの盾

印: 見　**合成:** 3
強さ: 2　**強化値:** 5
買値: 11000G[75]　**売値:** 5500G[37.5]

特徴 表面の中央に巨大な瞳の絵が描かれた盾。モンスターの通常攻撃を見切り、攻撃をよけやすくなる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店										●			
変													

モンスター: —
そのほか: —



腕輪

道具一覧

紙一重の腕輪

印：避
合成：4

買値：15000G　売値：5000G

効果 モンスターからの攻撃をよけやすくなるが、装備しているときに、ドラゴン系の吐く炎、爆発、自爆を受けると燃えてなくなる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変													

モンスター：—
そのほか：ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

あたらずの腕輪

印：外
合成：4

買値：1000G　売値：250G

効果 投げたものが生物に当たらなくなる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●		
店									●	●	●		
変									●		●		

モンスター：—
そのほか：—

がんじょうな腕輪

印：—
合成：2

買値：10000G　売値：5000G

効果 がんじょうなため、ヒビが入ったり壊れたりしない。ただし、「避」もしくは「会」の印を合成すると壊れるようになる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店					●								●
変													

モンスター：—
そのほか：ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

遠投の腕輪

印：遠
合成：4

買値：1000G　売値：250G

効果 投げた道具が壁や生物を貫通して飛ぶ。腕輪を装備しているときにセルアーマー系に弾かれた道具も、遠投状態で飛んでしまうので要注意。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落								●	●				
店									●		●		
変									●		●		

モンスター：—
そのほか：—

強打の腕輪

印：会
合成：2

買値：10000G　売値：5000G

効果 通常攻撃が必ず超会心の一撃（5倍のダメージ）になるが、装備中にモンスターからダメージを受けると必ず壊れる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変													

モンスター：—
そのほか：ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

回復の腕輪

印：回
合成：2

買値：850G　売値：250G

効果 HPの回復が通常の2倍のスピード（1ターンに5回復）になるが、満腹度が減るスピードも2倍（5ターンで1減る）になる。やや壊れやすい。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●	●	●				●		●		
店			●	●	●				●		●		
変					●				●		●		

モンスター：—
そのほか：—

金の腕輪

印：—
合成：4

買値：20000G　売値：10000G

効果 特に効果はないが、高く売ることができる。ヒビが入ったり壊れたりしない。ただし、「避」もしくは「会」の印を合成すると壊れるようになる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													●
店										●			●
変													

モンスター：—
そのほか：ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

混乱よけの腕輪

印: 混　**合成**: 3

買値: 850G　**売値**: 250G

効果: モンスターの特技や混乱草、回転板のワナなどの効果を受けても、混乱しなくなる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●				●		●		
店					●				●		●		
変					●				●		●		

モンスター: —

そのほか: —

通過の腕輪

印: 通　**合成**: 2

買値: 1000G　**売値**: 500G

効果: 水路が移動可能になる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●			●	●		●		
店					●				●		●		●
変					●				●		●		

モンスター: —

そのほか: —

たかとびの腕輪

印: 飛　**合成**: 3

買値: 1200G　**売値**: 400G

効果: ときどき、同じフロア内の別の部屋にワープしてしまう。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●				●		●		●
店													●
変											●		

モンスター: —

そのほか: —

痛恨の腕輪

印: 痛　**合成**: 6

買値: 850G　**売値**: 250G

効果: モンスターから痛恨の一撃を受けやすくなる。ただし、印を合成できる数は多い。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●				
店									●	●	●		
変									●		●		

モンスター: —

そのほか: —

たれ流しの腕輪

印: 垂　**合成**: 5

買値: 1500G　**売値**: 750G

効果: 5～15ターンごとに、持っている道具をランダムでひとつ落としてしまう。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●		●
店									●	●	●		●
変									●		●		

モンスター: —

そのほか: —

透視の腕輪

印: 見　**合成**: 2

買値: 1500G　**売値**: 750G

効果: 現在いるフロアのモンスターや仲間、道具などの位置がマップに表示されるようになる。ヒビが入ると非常に壊れやすい。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●	●	●			●	●		●		
店				●	●				●		●		●
変					●				●		●		

モンスター: —

そのほか: —

ちからの腕輪

印: 力　**合成**: 3

買値: 1200G　**売値**: 600G

効果: 装備中はシレンのちからが3上がる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落		●	●	●	●				●		●		●
店	●			●	●				●		●		
変					●				●		●		

モンスター: —

そのほか: ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

ドレインよけの腕輪

印: ド　**合成**: 3

買値: 1100G　**売値**: 400G

効果: くねくねハニー系、すすり虫系、ちょうちんフグ系などの特技によるステータスの低下を防ぐ。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●				
店									●		●		
変									●		●		

モンスター: —

そのほか: —

ノーコンの腕輪

印: ノ　**合成:** 3

買値: 600G　**売値:** 150G

効果 投げた道具と撃った矢の飛ぶ方向が、正面ではなく8方向のなかからランダムで選ばれるようになる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●		●
店									●		●		
変									●		●		

モンスター: —

そのほか: —

ハラヘリの腕輪

印: 重　**合成:** 7

買値: 2000G　**売値:** 1000G

効果 満腹度が減るスピードが通常の2倍(5ターンで1減る)になる。腕輪のなかでは印を合成できる数が一番多い。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●				
店									●		●		●
変									●		●		

モンスター: —

そのほか: —

呪いよけの腕輪

印: 払　**合成:** 3

買値: 1500G　**売値:** 750G

効果 道具が呪われなくなる。また、装備していなくてもこの腕輪だけは呪われない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●				●		●		●
店				●	●				●		●		●
変					●				●		●		

モンスター: —

そのほか: —

まがりの腕輪

印: 曲　**合成:** 3

買値: 850G　**売値:** 250G

効果 投げた道具、撃った矢、ふき飛ばしの杖で吹き飛ばした道具が、壁に沿って曲がるようになる。ただし、遠投状態のものは曲がらない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落							●		●				
店							●		●	●	●		
変									●		●		

モンスター: —

そのほか: —

爆発の腕輪

印: 爆　**合成:** 3

買値: 600G　**売値:** 150G

効果 ときどき爆発してしまう。爆発の威力は大型地雷のワナと同じ(P.46)。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●				
店									●		●		●
変									●		●		

モンスター: —

そのほか: —

目覚ましの腕輪

印: 覚　**合成:** 3

買値: 850G　**売値:** 250G

効果 装備中は、シレン、仲間、モンスターすべてが睡眠状態にならなくなる。眠っていた生物は装備時に起きる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●		
店									●		●		●
変									●		●		

モンスター: —

そのほか: —

ハラヘラズの腕輪

印: 悟　**合成:** 3

買値: 2000G　**売値:** 1000G

効果 ターン経過では満腹度が減らなくなる。ただし、ヒビが入ると非常に壊れやすい。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●	●	●				●				
店			●	●	●				●		●		●
変					●				●		●		

モンスター: —

そのほか: ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

よくみえの腕輪

印: 目　**合成:** 3

買値: 1100G　**売値:** 400G

効果 透明状態のモンスターと、隠されているワナが見えるようになる。また、装備時に目つぶし状態を回復し、装備中は目つぶし状態にならなくなる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●			●	●		●		
店				●	●				●		●		●
変					●				●		●		

モンスター: —

そのほか: —

弱らずの腕輪

印: 健
合成: 3

買値: 1200G　**売値:** 400G

効果 すすり虫系の特技や道具の効果などを受けても、ちからが下がらなくなる。毒草の場合は、ダメージと鈍足も無効化する。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●				●		●		
店									●		●		●
変					●				●		●		

モンスター: —
そのほか: —

ワナ師の腕輪

印: 罠
合成: 2

買値: 10000G　**売値:** 1000G

効果 ワナにかからなくなり、モンスターがワナにかかるようになる。フロア中のワナが見えて道具として拾えるようになり、設置したり投げたりできる。ヒビが入ると非常に壊れやすいが、天下一ワナ道会では壊れない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落							●						
店							●		●				
変													

モンスター: —
そのほか: —

んふうの腕輪

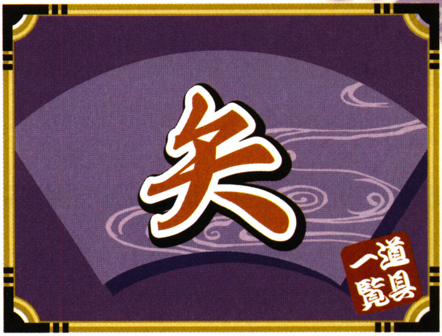
印: —
合成: 3

買値: 500G　**売値:** 250G

効果 クロンに祝福されたと伝えられる、9つの道具のひとつ。秘剣カブラステギを入手するために必要(P.198)。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変			●						●				

モンスター: —
そのほか: —



カランバの矢

買値: 1000G　**売値:** 500G

効果 クロンに祝福されたと伝えられる、9つの道具のひとつ。秘剣カブラステギを入手するために必要(P.198)。撃つと、直線上にいる生物にダメージを与える。射程距離は10マス。カド抜け攻撃もできる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変			●						●				

モンスター: —
そのほか: —

木の矢

買値: 10G　**売値:** 5G

効果 撃つと、直線上にいる生物にダメージを与える。射程距離は10マス。カド抜け攻撃もできる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落				●	●				●		●		
店									●		●		
変									●		●		

モンスター: ボウヤー
そのほか: —

銀の矢

買値: 30G　**売値:** 5G

効果 撃つと、直線上にいる生物にダメージを与える。射程距離は無限で、壁や生物も貫通していく。カド抜け攻撃もできる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●		
店									●		●		
変									●		●		

モンスター: ちびタンク
そのほか: ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

鉄の矢

買値: 20G　**売値:** 5G

効果 撃つと、直線上にいる生物にダメージを与える。射程距離は10マス、カド抜け攻撃もできる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落				●	●				●		●		
店				●	●				●		●		
変					●				●		●		

モンスター: クロスボウヤー、コドモ戦車

そのほか: —

毒の矢

買値: 60G　**売値:** 5G

効果 撃つと、直線上にいる生物にダメージを与え、当たった生物は攻撃力が半減する。射程距離は10マス、カド抜け攻撃もできる。シレンが当たった場合はちからが1下がる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店									●		●		
変											●		

モンスター: —

そのほか: —

とどめの矢

買値: 50G　**売値:** 5G

効果 撃つと、直線上にいる生物を一撃で倒せるが、当たる確率は非常に低い。射程距離は10マス、カド抜け攻撃もできる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●				
店									●		●		
変									●		●		

モンスター: —

そのほか: —

ふき飛ばしの矢

買値: 40G　**売値:** 5G

効果 撃つと、直線上にいる生物に5ダメージを与え、10マス吹き飛ばす。射程距離は10マス、カド抜け攻撃もできる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変									●		●		

モンスター: —

そのほか: ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

食料

道具一覧

大きいおにぎり

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 食べると満腹度が100回復する。満腹時に食べると最大満腹度が2上がる。にぎり変化系に当てると一撃で倒せる。イカキング系に当てると一撃で倒し、いかすしの巻物を落とす。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●	●	●		●		●		●		●
店				●	●		●		●		●		
変					●				●		●	●	

モンスター: 逃げピータン

そのほか: —

おにぎり

買値: 25G　**売値:** 10G

効果 食べると満腹度が50回復する。満腹時に食べると最大満腹度が1上がる。にぎり変化系に当てると一撃で倒せる。イカキング系に当てると一撃で倒し、いかすしの巻物を落とす。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落		●	●	●	●		●	●	●		●		●
店									●	●	●		
変					●				●		●	●	

モンスター: ぴーたん

そのほか: —

巨大なおにぎり

買値: 200G　**売値:** 100G

効果 食べると満腹度を完全回復し、最大満腹度が5上がる。にぎり変化系に当てると一撃で倒せる。イカキング系に当てると一撃で倒し、いかすしの巻物を落とす。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落							●		●				
店	●				●				●		●		
変					●				●		●	●	

モンスター: —

そのほか: ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

草・種

道具一覧

特製おにぎり

買値: 350G　**売値:** 150G

効果 食べると満腹度が30回復し、特殊能力(※2)が得られる。にぎり変化系に当てると一撃で倒せる。イカキング系に当てると一撃で倒し、いかすしの巻物を落とす。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店					●								
変					●						●	●	

モンスター: —

そのほか: ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

ブフーのおにぎり

買値: 1000G　**売値:** 500G

効果 クロンに祝福されたと伝えられる、9つの道具のひとつ。秘剣カブラステギを入手するために必要(P.198)。食べると満腹度が100回復する。満腹時に食べると、最大満腹度を2増やす(※3)。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変				●					●				

モンスター: —

そのほか: —

まずそうなおにぎり

買値: 2G　**売値:** 1G

効果 食べると満腹度が30回復するが、5ダメージ受け、悪影響が出る(※4)。にぎり変化系に当てると一撃で倒せる。イカキング系に当てると一撃で倒し、いかすしの巻物を落とす。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●		●
店													
変									●		●	●	

モンスター: —

そのほか: —

胃拡張の種

買値: 1000G　**売値:** 500G

効果 最大満腹度が10上がるが、満腹度は回復しない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●				●		●		
店					●				●		●		●
変					●				●	●	●	●	

モンスター: —

そのほか: —

胃縮小の種

買値: 1000G　**売値:** 500G

効果 最大満腹度が10下がり、満腹度も回復しない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●		
店									●		●		
変									●	●	●		

モンスター: —

そのほか: —

命の草

買値: 150G　**売値:** 40G

効果 HPの最大値が3上がり、満腹度も5回復する。ゴースト系のモンスターに当てると50ダメージ与える。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落		●	●	●	●				●		●	●	●
店			●		●	●			●	●	●		●
変					●				●	●	●		

モンスター: —

そのほか: —

※2　そのフロアのあいだだけ、ハラヘラズ、モンスターを起こさない、不眠状態、拾い識別状態、HPが完全回復される、ちからが1増える(ちからが最大値の場合はちからの限界が1上がる)のいずれかになる。　※3　ほかのおにぎり同様、にぎり変化系に当てると一撃で倒し、イカキング系に当てるといかすしの巻物になる。　※4　10ターンのあいだ混乱状態、5ターンのあいだ眠り状態、ちからの限界が1下がる、Lvが1下がる、のいずれかが起こる。

弟切草

買値: 200G　**売値:** 100G

効果 HPが100、満腹度が5回復する。さらに混乱と目つぶし状態も回復する。HPが最大のときに飲むとHPの最大値が2上がる。ゴースト系のモンスターに当てると100ダメージ与える。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落		●	●	●	●				●		●	●	●
店	●		●	●	●	●			●	●	●		●
変					●				●		●		

モンスター: —

そのほか: 特訓ダンジョンクリア報酬(P.31)

睡眠草

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 満腹度は5回復するが、5ターンのあいだ睡眠状態にする。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落				●	●				●		●	●	
店				●		●			●		●		●
変					●				●	●	●		

モンスター: ねむり大根、みだれ大根

そのほか: —

混乱草

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 満腹度は5回復するが、10ターンのあいだ混乱状態にする。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落		●	●	●	●				●		●		●
店				●		●			●		●		●
変					●				●	●	●		

モンスター: めまわし大根

そのほか: —

すばやさ草

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 満腹度を5回復し、4ターンのあいだ、行動速度が1段階上がる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落		●		●	●				●			●	●
店				●	●	●			●		●		
変					●				●	●	●		

モンスター: —

そのほか: —

雑草

買値: 2G　**売値:** 1G

効果 満腹度が5回復する。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落										●	●		
店													
変	●	●	●	●	●					●	●	●	●

モンスター: —

そのほか: —

たかとび草

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 満腹度を5回復し、同じフロアのどこかへワープする。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●	●	●			●	●			●	
店	●										●		
変									●		●		

モンスター: —

そのほか: 特訓ダンジョンクリア報酬(P.31)

しあわせ草

買値: 1000G　**売値:** 500G

効果 Lvが1上がり、満腹度も5回復する。モンスターに当てた場合に、そのモンスターのLvが1上がる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●			●	
店					●				●		●		
変					●				●		●	●	

モンスター: —

そのほか: ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

ちからの草

買値: 1000G　**売値:** 300G

効果 ちからが1増えて、満腹度が5回復する。ちからが最大の場合はちからの限界が1上がる。モンスターに当てるとそのモンスターの攻撃力が上がる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●	●	●				●		●		
店					●				●		●		●
変					●				●		●	●	

モンスター: —

そのほか: —

天使の種

買値: 5000G　**売値:** 1000G

効果 Lvが3上がり、満腹度も5回復する。モンスターに当てた場合、そのモンスターのLvが3上がる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変											●	●	

モンスター: —

そのほか: 特訓ダンジョンクリア報酬(P.31)

不幸の種

買値: 1000G　**売値:** 500G

効果 満腹度は5回復するが、Lvが1下がる。Lv2以上のモンスターに当てると、そのモンスターのLvが1下がる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●				
店									●		●		●
変									●	●	●		

モンスター: —

そのほか: —

毒消し草

買値: 550G　**売値:** 200G

効果 下がっていたちからが限界まで回復し、満腹度も5回復する。すすり虫系とおばけ大根系のモンスターに当てると50ダメージ与える。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●	●	●				●		●	●	
店	●			●	●				●		●		●
変					●				●	●	●		

モンスター: —

そのほか: —

復活草

買値: 1500G　**売値:** 750G

効果 持っているとHPが0になって倒れても復活できるが、壺に入れていると復活することができない。効果が出たあとは雑草に変化するが、祝福状態の場合は祝福が解除されて、もう一度使える。飲むと満腹度が5回復する。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落		●	●	●	●						●	●	●
店				●	●	●			●		●		
変					●						●		

モンスター: —

そのほか: 特訓ダンジョンクリア報酬(P.31)

毒草

買値: 1000G　**売値:** 300G

効果 満腹度は5回復するが、HPが5、ちからが1、行動速度が1段階それぞれ下がる。モンスターに当てると、そのモンスターに5ダメージを与えて攻撃力を下げ、行動速度も1段階下げる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●	●	●				●	●	●	●	●
店				●		●			●	●	●		
変					●				●	●	●		

モンスター: おばけ大根

そのほか: —

めぐすり草

買値: 50G　**売値:** 20G

効果 目つぶし状態や満腹度が5回復し、よく見え状態になる。祝福されている場合は、拾い識別状態にもなる。モンスターに当てるとよく見え状態になり、2マス以内しか見えないゴーグラー系は普通に見えるようになる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●		●			●	●				
店	●		●	●	●								●
変					●				●	●	●		

モンスター: —

そのほか: —

ドラゴン草

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 飲むと満腹度を5回復し、正面の直線上に50ダメージの炎を吐く(射程距離は無限)。投げ当てた場合は40ダメージ与える。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落		●	●	●	●				●		●	●	●
店			●						●		●		
変					●				●	●	●		

モンスター: —

そのほか: —

薬草

買値: 50G　**売値:** 20G

効果 HPが25、満腹度が5回復する。さらに混乱状態を回復する。HPが最大のときに飲むとHPの最大値が1上がる。ゴースト系のモンスターに当てると25ダメージ与える。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落		●	●	●	●				●		●	●	●
店						●				●			●
変					●				●		●		

モンスター: —

そのほか: —

ランザンの草

買値: 1000G　**売値:** 500G

効果 クロンに祝福されたと伝えられる、9つの道具のひとつ。秘剣カブラステギを入手するために必要(P.198)。飲むと満腹度が5回復する。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変				●					●				

モンスター: —
そのほか: —

あかりの巻物

買値: 250G　**売値:** 50G

効果 読んだフロアの地形や、道具、階段、モンスターの位置がわかるようになる。透明状態の生物も見えるようになる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●		●		●	●	●		●		●
店					●		●		●				
変					●				●				

モンスター: —
そのほか: —

いかすしの巻物

買値: 10000G　**売値:** 3000G

効果 食べることで満腹度を40回復できる。この巻物はイカキング系のモンスターに、食料を投げると入手できる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変													

モンスター: —
そのほか: イカキング系のモンスターに食料を当てる

大部屋の巻物

買値: 3000G　**売値:** 100G

効果 読んだフロアの壁や水路などを崩して、フロア全体をひとつの大きな部屋にする。もしそのフロアに店があった場合は、部屋全体が店となる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●		●		●		●	●	●
店													
変									●				

モンスター: —
そのほか: 特訓ダンジョンクリア報酬(P.31)

おはらいの巻物

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 読むと、そのときに持っているすべての道具の呪いをはらってくれる。ただし、呪われた道具が壺に入っていた場合、その道具の呪いははらわれずに残る。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落				●			●		●		●		
店	●			●	●		●		●		●		●
変					●				●				

モンスター: —
そのほか: —

くちなしの巻物

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 読むとシレンがくちなし状態になり、巻物を読んだり、食料を食べたり、草・種を飲めなくなる。また、会話もできなくなる。この状態は次のフロアに移動するまで続く。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落				●					●				
店									●		●		●
変									●				

モンスター: —
そのほか: —

混乱の巻物

買値: 300G　**売値:** 150G

効果 部屋で読んだときは部屋にいるすべての生物を、通路で読んだときはシレンの周囲1マスにいる生物を20ターンのあいだ混乱状態にする。混乱中のモンスターは特技が使えなくなる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●	●	●				●		●	●	●
店									●		●		
変					●				●				

モンスター: —
そのほか: —

識別の巻物

買値: 250G　**売値:** 50G

効果 読むときに選択した未識別の道具を識別する。まれに持っている道具をすべて識別する。ただし、壺に入っているものは識別されない。また、かさタヌキ系が化けた道具に使用してもかさタヌキ系だとわからない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●				●		●	●	●
店									●		●		
変					●				●				

モンスター: —

そのほか: —

聖域の巻物

買値: 3000G　**売値:** 50G

効果 床に置くことで、そのマスだけモンスターが入ったり攻撃など一切手出しができない聖域になる(※5)。ただし、遠距離攻撃は受ける。一度床に置くと張りついて二度と拾えなくなる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●	●	●				●			●	
店				●									
変									●				

モンスター: —

そのほか: —

自爆の巻物

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 読むとシレンを中心に大型地雷のワナ(P.46)と同じ効果が発動する。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●				
店									●		●		
変									●				

モンスター: —

そのほか: —

ゾワゾワの巻物

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 読んだときにシレンの周囲1マスにいる生物を、10ターンのあいだゾワゾワ状態にする。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落				●	●				●		●		
店									●		●		●
変					●				●				

モンスター: —

そのほか: —

真空斬りの巻物

買値: 300G　**売値:** 50G

効果 部屋で読んだときは部屋にいるすべての生物に、通路で読んだときはシレンの周囲1マスにいる生物に、真空波で30〜40ダメージを与える。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落		●	●	●	●				●		●	●	●
店				●	●				●		●		
変					●				●				

モンスター: —

そのほか: 特訓ダンジョンクリア報酬(P.31)

大爆発の巻物

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 読むと、フロア内すべてのモンスターが爆発して消滅する。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落											●		●
店											●		
変													

モンスター: —

そのほか: —

スメラギの巻物

買値: 1000G　**売値:** 500G

効果 クロンに祝福されたと伝えられる、9つの道具のひとつ。秘剣カブラステギを入手するために必要(P.198)。読んでも特に何も起こらない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変			●						●				

モンスター: —

そのほか: —

他人回復の巻物

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 部屋で読んだときは部屋にいるすべての生物を、通路で読んだときはシレンの周囲1マスにいる生物のHPが100回復する。ゴースト系のモンスターには100ダメージを与える。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●		
店									●		●		●
変									●				

モンスター: —

そのほか: —

※5　場所がえの杖を使うなどでこの巻物の上にモンスターが乗った場合、そのモンスターは消滅する。

地の恵みの巻物

買値: 3000G　**売値:** 2000G

効果 読んだときに装備している盾の強化が+1される。まれに+3される。強化した盾が呪われていた場合は、強化することで呪いが解ける。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●		●				●			●	
店					●				●		●		●
変					●				●				

モンスター: —
そのほか: —

倍速の巻物

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 部屋で読んだときは部屋にいるすべての生物を、通路で読んだときはシレンの周囲1マスにいる生物の行動速度を1段階上げる。効果は15ターン。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●		
店									●		●		
変									●				

モンスター: —
そのほか: —

壺増大の巻物

買値: 2000G　**売値:** 50G

効果 読むときに選択した壺の使用可能回数が1増える。ただし、壺ごとに決まっている上限までしか増やせない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●			●	
店							●		●		●		●
変									●				

モンスター: —
そのほか: —

白紙の巻物

買値: 10000G　**売値:** 7500G

効果 今までに読んだことのある(スメラギの巻物を除く)巻物の名前を書くことで、その巻物に変化する。もし間違えた名前を入力しても巻物はなくならない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●			●	
店													
変									●				

モンスター: —
そのほか: —

天の恵みの巻物

買値: 3000G　**売値:** 2000G

効果 読んだときに装備している武器の強化が+1される。まれに+3される。強化した武器が呪われていた場合は、強化することで呪いが解ける。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●		●				●			●	
店					●				●		●		●
変					●				●				

モンスター: —
そのほか: —

バクスイの巻物

買値: 300G　**売値:** 50G

効果 部屋で読んだときは部屋にいるすべての生物が、通路で読んだときはシレンの周囲1マスにいる生物が15ターンのあいだバクスイ状態になる。目覚めた生物は15ターンのあいだ行動速度が1段階上がる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落		●	●		●				●		●	●	●
店					●				●		●		
変					●				●				

モンスター: —
そのほか: —

ねだやしの巻物

買値: 50000G　**売値:** 1G

効果 投げ当てたモンスターの存在を消し、その冒険中に同じモンスターが出ないようにする。ただし、存在を消せるのは1種類だけ。別のモンスターに投げると、まえに当てたモンスターは出現するようになる。(※6)

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店									●		●		
変													

モンスター: —
そのほか: 特訓ダンジョンクリア報酬(P.31)

※6　シレンや仲間に当たった場合は一撃で力尽きる。

パワーアップの巻物

買値: 450G　**売値:** 50G

効果 読むと攻撃力が上がり、モンスターに与えられるダメージが大きくなる。この効果は次のフロアに移動するまで続く。なお、最大8回まで効果を重ねることができ、その分ダメージ量が増えていく。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●		●				●		●		●
店					●				●		●		
変					●				●				

モンスター: —
そのほか: —

ひきよせの巻物

買値: 500G　**売値:** 250G

効果 仲間を連れているときに読むと、シレンの周囲1マスに仲間を呼び寄せる。連れていないなら一定の確率で、フロア内に落ちている道具かモンスターをシレンの周囲に呼び寄せる。ただし、店に売られている道具は引き寄せない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落				●					●		●	●	
店						●							
変									●				

モンスター: —

そのほか: —

メッキの巻物

買値: 5000G　**売値:** 1000G

効果 読んだときに選択した武器や盾がメッキ状態になり、サビなくなる。また、ヒビが入った腕輪を選ぶと修理できる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●				
店					●				●		●		●
変					●				●				

モンスター: —

そのほか: —

拾えずの巻物

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 読むと床に落ちている道具が拾えない状態になる。この状態は次のフロアに移動するまで続く。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●				
店									●		●		●
変									●				

モンスター: —

そのほか: —

もちかえりの巻物

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 読むと道具を持ったままダンジョンから町へ戻る。ただし、ギタンを払っていない店の商品は持ち帰れず、泥棒状態のときには効果を発揮しない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●		●		●			●	
店						●							
変													

モンスター: じんめん岩、魔城竜兵

そのほか: —

不発の巻物

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 読むとワナやモンスターの特技などで起こる爆発が不発になる。効果は次のフロアに移動するまで続く。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●		
店									●		●		●
変									●				

モンスター: —

そのほか: —

モンスターの巻物

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 部屋で読んだときはその部屋が、通路で読んだときはフロア内のどこかの部屋にワープしたあと、その部屋がモンスターハウスになる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●			●	●
店													●
変													

モンスター: —

そのほか: —

へっぴりごしの巻物

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 読むと20ターンのあいだ、シレンがからぶり状態になる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●		
店									●		●		●
変									●				

モンスター: —

そのほか: —

ワナけしの巻物

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 読むとフロア内に設置されたすべてのワナを消す。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●	●	●				●				
店				●	●				●		●		●
変					●				●				

モンスター: —

そのほか: —

ワナの巻物

買値: 100G　**売値:** 50G

効果 読むとフロア内に新しいワナが設置される。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落							●		●		●		
店							●		●		●		●
変									●				

モンスター: —
そのほか: —

一時しのぎの杖

買値: 1400G[140]　**売値:** 700G[70]

効果 魔法弾の当たった生物を階段にワープさせ、かなしばり状態にする(※7)。シレンなら50ターン、それ以外はシレンが次のフロアに移動するまで続き、攻撃を受けたり話しかけられると動けるようになる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●	●	●	●	●		●	●	●
店					●		●		●		●		
変					●				●				

モンスター: —
そのほか: —

かなしばりの杖

買値: 1500G[150]　**売値:** 450G[45]

効果 魔法弾の当たった生物をかなしばり状態にする。シレンなら50ターン、それ以外はシレンが次のフロアに移動するまで続く。攻撃を受けたり話しかけられると、動けるようになる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落				●	●	●		●	●		●	●	●
店				●	●				●		●		
変					●				●				

モンスター: —
そのほか: —

イカリの杖

買値: 2000G[200]　**売値:** 1000G[100]

効果 魔法弾の当たった生物をイカリ状態にする。効果は、シレンや仲間なら10ターン、モンスターなら50ターン続く。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●				
店									●		●		●
変									●				

モンスター: —
そのほか: —

からぶりの杖

買値: 500G[50]　**売値:** 200G[20]

効果 魔法弾の当たった生物を、20ターンのあいだからぶり状態にする。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●	●	
店					●				●		●		●
変					●				●				

モンスター: —
そのほか: ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

痛み分けの杖

買値: 1300G[130]　**売値:** 650G[65]

効果 生物に魔法弾を当てておくと、シレンがダメージを受けたときに、その生物も同じだけダメージを受け、その効果は次のフロアに移動するまで続く。ほかの生物に魔法弾を当てると、まえに当てた生物は痛み分け状態でなくなる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●				●		●	●	●
店									●		●		●
変					●				●				

モンスター: —
そのほか: —

クオーターの杖

買値: 1500G[150]　**売値:** 750G[75]

効果 魔法弾の当たった生物を、そのときのHPの1/4にする。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													●
変													

モンスター: パオパ王ーン
そのほか: —

※7　ボスフロアで使用した場合、ワープせずにその場でかなしばりになる。

草うけの杖

買値: 2500G[250]　**売値:** 1250G[125]

効果 シレンの足元に草･種系の道具があるときに杖を振ると、足元の道具と同じ効果の魔法弾が、シレンの向いている方向の画面の端から飛んできて、その効果を受ける。足元に道具がない場合は効果を発揮しない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落										●		●	
店													
変													

モンスター: ―

そのほか: ―

テンジンの杖

買値: 1000G[100]　**売値:** 500G[50]

効果 クロンに祝福されたと伝えられる、9つの道具のひとつ。秘剣カブラステギを入手するために必要(P.198)。杖を振っても何も起こらない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変			●						●				

モンスター: ―

そのほか: ―

草なげの杖

買値: 2500G[250]　**売値:** 1250G[125]

効果 シレンの足元に草･種系の道具があるときに杖を振ると、足元の道具と同じ効果の魔法弾がシレンの正面に飛び、生物に当たった場合はその生物が効果を受ける。足元に道具がない場合は効果を発揮しない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落										●		●	
店													
変													

モンスター: ―

そのほか: ―

透明の杖

買値: 900G[90]　**売値:** 450G[45]

効果 魔法弾の当たった生物を、20ターンのあいだ透明状態にする。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●			●	
店									●		●		●
変									●				

モンスター: ―

そのほか: ―

ころばぬ先の杖

買値: 1000G　**売値:** 500G

効果 杖を持っているだけで、転び石のワナやモンスターの特技で転ばなくなる。ただし、杖が壺に入っていた場合、効果を発揮しない。また、使用回数は0から増えない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●		
店									●		●		●
変									●				

モンスター: ―

そのほか: ―

とびつきの杖

買値: 500G[50]　**売値:** 200G[20]

効果 魔法弾が生物や壁に当たると、その手前の位置まで飛びつくようにして移動する。魔法弾がはね返された場合は、はね返した生物がこの杖を振ったときと同じ効果になる。また、杖そのものを投げても同様の効果はない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●	●	●	●	●		●		●
店					●		●		●		●		
変					●				●				

モンスター: ―

そのほか: ―

しあわせの杖

買値: 1500G[150]　**売値:** 750G[75]

効果 魔法弾の当たった生物のLvを1上げる。反射されてシレンに当たった場合は、シレンのLvが1上がる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落						●			●			●	
店									●		●		
変									●				

モンスター: ―

そのほか: ―

トンネルの杖

買値: 500G[50]　**売値:** 250G[25]

効果 魔法弾が壁に当たると、通路、部屋、水路などに当たるまで一直線に通路を作る。ただし、上下左右のみでナナメに振っても効果は発揮されない。魔法弾が生物に当たったり、杖を投げ当てた場合は10ダメージを与える。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落							●		●			●	
店													
変									●				

モンスター: ―

そのほか: 特訓ダンジョンクリア報酬(P.31)

倍速の杖

買値: 800G[80] **売値:** 400G[40]

効果 魔法弾の当たった生物の行動速度を、15ターンのあいだ1段階上げる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落							●		●		●	●	●
店							●		●		●		
変									●				

モンスター: —

そのほか: —

ふき飛ばしの杖

買値: 300G[30] **売値:** 150G[15]

効果 魔法弾の当たった生物や道具、階段を10マス吹き飛ばし、生物の場合はさらに5ダメージ与える。ただし、店で売られている道具は対象から外れる。また、杖を投げた場合、道具と階段には効果がない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落				●	●	●	●	●	●		●	●	●
店				●			●		●		●		●
変					●				●				

モンスター: —

そのほか: —

場所がえの杖

買値: 300G[30] **売値:** 150G[15]

効果 杖を振った生物と、魔法弾の当たった生物の位置が入れ替わる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落				●	●	●	●	●	●		●		●
店				●			●		●		●		
変					●				●				

モンスター: —

そのほか: —

不幸の杖

買値: 1500G[150] **売値:** 750G[75]

効果 魔法弾の当たった生物のLvを1下げる。反射されてシレンに当たった場合は、シレンのLvが1下がる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落						●			●		●		
店					●				●		●		●
変									●				

モンスター: —

そのほか: —

ひきよせの杖

買値: 750G[75] **売値:** 350G[35]

効果 魔法弾の当たった生物や道具、階段を引き寄せる。ただし、店で売られている道具は対象から外れる。また、杖を投げた場合、道具と階段には効果がない。はね返された場合は、はね返した生物にシレンが引き寄せられる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落							●		●		●	●	
店							●		●		●		
変									●				

モンスター: —

そのほか: —

ブフーの杖

買値: 5000G[500] **売値:** 2500G[250]

効果 魔法弾の当たったモンスターを肉に変える(一部除く)。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落						●							
店													
変													

モンスター: —

そのほか: ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

封印の杖

買値: 1500G[150] **売値:** 750G[75]

効果 魔法弾の当たった生物を封印状態にする。効果は次のフロアに移動するまで続く。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●				●			●	
店					●				●		●		●
変					●				●				

モンスター: —

そのほか: —

変化の杖

買値: 750G[75] **売値:** 300G[30]

効果 魔法弾の当たった生物をモンスターに変化させる。モンスターは現在いるフロアまでに出現するもののなかからランダムで選ばれる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●	●			●			●	
店									●		●		●
変					●				●				

モンスター: —

そのほか: —

まどうの杖

買値: 300G[30]　**売値:** 90G[9]

効果 魔法弾の当たった生物は、10ターン混乱状態にする、5ターン眠り状態にする、10ターン行動速度が1段階下がる、同じフロアのどこかへワープする、のいずれかの効果を受ける。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落				●	●				●				
店									●		●		●
変					●				●				

モンスター: —

そのほか: —

ギメンシャの壺

買値: 1000G[100]　**売値:** 500G[50]

効果 クロンに祝福されたと伝えられる、9つの道具のひとつ。秘剣カブラステギを入手するために必要(P.198)。壺に入れた道具は壺を割らないと取り出せない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落													
店													
変				●					●				

モンスター: —

そのほか: —

身がわりの杖

買値: 1500G[150]　**売値:** 750G[75]

効果 魔法弾の当たった生物を30ターンのあいだ、身がわり状態にする。身がわりとなった生物は、そのあいだずっと混乱している。シレンに当たった場合は、30ターンのあいだ混乱状態になる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落				●	●				●		●	●	●
店				●	●				●		●		
変					●				●				

モンスター: —

そのほか: —

吸収の壺

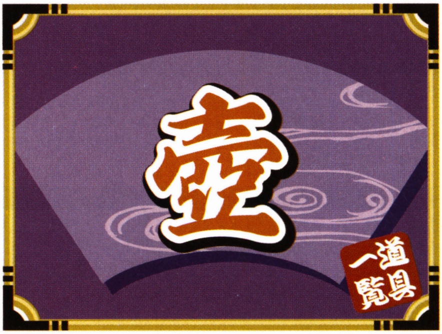
買値: 5000G[500]　**売値:** 1000G[100]

効果 使うと、正面にいるモンスターを封印状態にし、そのモンスターの特技を吸い込む。吸い込んだ特技は「のぞく」ことができ、「押す」ことで、順番に使うことができる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落						●			●		●	●	●
店									●		●		●
変									●		●		

モンスター: —

そのほか: —



強化の壺

買値: 20000G[2000]　**売値:** 1000G[100]

効果 中に道具を入れて次のフロアに移動すると、強化される。武器や盾の場合は強化が1上がり、杖の場合は使用回数が1増える。また、ギタンを入れていた場合は金額が10%アップする。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店									●	●	●		●
変											●		

モンスター: —

そのほか: ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

回復の壺

買値: 1000G[100]　**売値:** 500G[50]

効果 中に道具を入れるとシレンのHPが完全回復する。ただし入れた道具は消滅する。また状態変化は回復しない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●	●	●	●	●		●		●	●	●
店			●	●	●		●		●		●		●
変					●				●		●		

モンスター: —

そのほか: —

空間移動の壺

買値: 1500G[150]　**売値:** 750G[75]

効果 「入れる」でシレンが壺に入り、そのフロアに置かれている、もうひとつの空間移動の壺にワープする。置かれていない場合はその場で出入りし、複数あった場合はワープ先がランダムに。使用回数が0の壺も出口としてなら使える。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落						●	●	●	●		●	●	
店											●		
変											●		

モンスター: —

そのほか: —

高価な壺

買値: 20000G[2000]　**売値:** 10000G[1000]

効果 店で高く売れる壺。中に道具を入れることはできるが、割らないと道具が取り出せない。壺の洞窟をクリアするとガイバラからもらえる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落												●	
店													
変													

モンスター: —

そのほか: 壺の洞窟初回クリア報酬

祝福の壺

買値: 1500G[150]　**売値:** 750G[75]

効果 中に入れた道具を祝福状態にする。呪われた道具も祝福状態になる。ヒビの入った腕輪は、ヒビが修理される。壺に入れた道具は壺を割らないと取り出せない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●				●			●	
店				●	●				●		●		●
変									●		●		

モンスター: —

そのほか: ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

合成の壺

買値: 1800G[180]　**売値:** 900G[90]

効果 中に同じ種類の道具を入れると合成できる。武器と武器、盾と盾は印と強化の数値を、腕輪は印を、杖と杖は使用回数を合成することができる。合成したあとは割らないと取り出せない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落				●	●				●		●	●	
店				●	●				●		●		●
変					●				●		●		

モンスター: —

そのほか: ビッグモアイ様のごほうび(P.66)

大砲の壺

買値: 1500G[150]　**売値:** 1000G[100]

効果 中に道具が入ったまま「押す」と、道具を入れた順番に遠投状態で撃ち出されていく。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●	●	●
店									●		●		
変									●		●		

モンスター: —

そのほか: —

識別の壺

買値: 1500G[150]　**売値:** 750G[75]

効果 中に入れた道具を識別された状態にすることができる。壺に入れた道具は壺を割らないと取り出せない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●				●		●	●	●
店									●		●		●
変					●				●		●		

モンスター: —

そのほか: —

閉じ込めの壺

買値: 5000G[500]　**売値:** 2500G[250]

効果 モンスターに当てると、そのモンスター名の壺に変化してモンスターを壺に閉じこめる。その壺を割ると、中のモンスターが目つぶし状態で解放される(※8)。目つぶし状態はシレンがフロアを移動するまで続く。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落								●	●				
店									●		●		
変									●		●		

モンスター: —

そのほか: —

弱化の壺

買値: 1500G[150]　**売値:** 750G[75]

効果 中に道具を入れて次のフロアに移動すると、弱化される。武器や盾の場合は強化が3下がり、杖の場合は使用回数が3減る。また、ギタンを入れていた場合は金額が30%ダウンする。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●	●	●
店									●	●	●		
変									●		●		

モンスター: —

そのほか: —

呪いの壺

買値: 3000G[300]　**売値:** 1000G[100]

効果 中に入れた道具を呪い状態にする。祝福状態の道具も呪い状態にしてしまう。壺に入れた道具は壺を割らないと取り出せない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落									●		●	●	●
店									●		●		
変									●		●		

モンスター: —

そのほか: —

※8　ねだやし状態のモンスターが解放された場合、そのモンスターは消滅する

変化の壺

買値: 1500G[150] **売値:** 750G[75]

効果 中に入れた道具が別の道具に変化する。入れた道具になって変わらないという場合もあれば、壺に変化することもある。入れた道具は壺を割らないと取り出せない。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●				●		●	●	
店									●		●		
変									●		●		

モンスター: —

そのほか: —

保存の壺

買値: 1000G[100] **売値:** 500G[50]

効果 中に道具を入れて保存することができる。道具を入れたり出したりでき、入れたまま使うこともできる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落			●	●	●				●		●	●	●
店			●	●	●				●		●		●
変					●				●		●		

モンスター: —

そのほか: —

水がめ

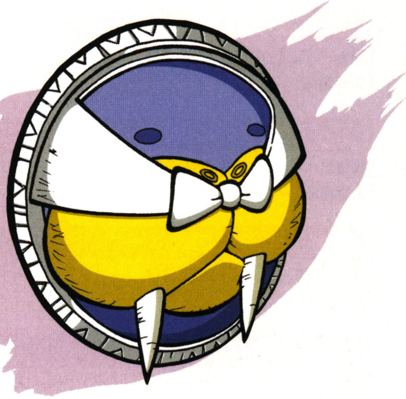
買値: 1000G[0] **売値:** 500G[0]

効果 水路の水を入れることができる。水が入っている状態で「出す」と、正面1マスに水をかけることができる。剣系のモンスターに水をかけると、攻撃力が半減する。また、ワナに水をかけると、壊すこともできる。

	イ	古	小	大	ジ	ト	罠	壺	奈	鍛	マ	遺	オ
落					●				●		●	●	
店									●		●		●
変					●				●		●		

モンスター: —

そのほか: —



肉

アークゴーグラーの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.215
入手場所：—

アークドラゴンの肉
買値：10000G　売値：1G　ページ：P.225
入手場所：—

アイアンヘッドの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.203
入手場所：—

悪魔こうしゃくの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.203
入手場所：マ(店)

悪魔こうていの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.203
入手場所：—

悪魔だんしゃくの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.203
入手場所：—

悪魔ぼうくんの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.203
入手場所：—

アストラルデビルの肉
買値：5000G　売値：1G　ページ：P.207
入手場所：—

あなぐらマムルの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.234
入手場所：マ(店)

アビスドラゴンの肉
買値：10000G　売値：1G　ページ：P.225
入手場所：—

あやしい人魂の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.204
入手場所：—

暗黒かむろの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.237
入手場所：—

あんどんフグの肉
買値：6000G　売値：1G　ページ：P.222
入手場所：—

イカエンペラーの肉
買値：2000G　売値：1G　ページ：P.204
入手場所：—

イカカイザーの肉
買値：2000G　売値：1G　ページ：P.204
入手場所：—

イカキングの肉
買値：2000G　売値：1G　ページ：P.204
入手場所：—

イカ大王の肉
買値：2000G　売値：1G　ページ：P.204
入手場所：マ(店)

イッテツ戦車の肉
買値：2000G　売値：1G　ページ：P.233
入手場所：—

イヌワシ天狗の肉
買値：500G　売値：1G　ページ：P.210
入手場所：—

いねむり仙人の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.205
入手場所：—

いやしウサギの肉
買値：2500G　売値：1G　ページ：P.205
入手場所：マ(店)

いやすぎガッパの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.231
入手場所：—

ウツボカズラの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.206
入手場所：—

うらみ怨霊の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.204
入手場所：—

ウルロイドの肉
買値：3500G　売値：1G　ページ：P.206
入手場所：マ(店)

えいみん仙人の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.205
入手場所：—

エーテルデビルの肉
買値：5000G　売値：1G　ページ：P.207
入手場所：マ(店)

エビルカンガルーの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.229
入手場所：—

オオクワガッターの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.215
入手場所：—

おおチンタラの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.222
入手場所：—

大ヒャクメの肉
買値：3500G　売値：1G　ページ：P.231
入手場所：—

おだぶつ仙人の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.205
入手場所：—

オドロの肉
買値：500G　売値：1G　ページ：P.235
入手場所：—

おばけ大根の肉
買値：8000G　売値：1G　ページ：P.207
入手場所：—

おびえた死霊の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.204
入手場所：—

オヤジ戦車の肉
買値：2000G　売値：1G　ページ：P.233
入手場所：—

ガイコツまおうの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.208
入手場所：—

ガイコツまじんの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.208
入手場所：マ(店)

ガイコツまてんの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.208
入手場所：—

ガイコツまどうの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.208
入手場所：—

かいめつイノシシの肉
買値：5000G　売値：1G　ページ：P.209
入手場所：マ(店)

ガオタイガーの肉
買値：3500G　売値：1G　ページ：P.206
入手場所：—

隠れぴーたんの肉
買値：3000G　売値：1G　ページ：P.230
入手場所：—

カゲウッチーの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.236
入手場所：マ(店)

かさタヌキの肉
買値：300G　売値：1G　ページ：P.208
入手場所：—

かすみ仙人の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.213
入手場所：—

ガゼル教皇の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.230
入手場所：—

かっとびイノシシの肉
買値：5000G　売値：1G　ページ：P.209
入手場所：—

がぶのみ虫の肉
買値：2000G　売値：1G　ページ：P.219
入手場所：—

カラカイおさるの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.209
入手場所：—

名前	買値	売値	ページ	入手場所
からかさタヌキの肉	300G	1G	P.208	—
カラス天狗の肉	500G	1G	P.210	マ(店)
からぶり仙人の肉	1000G	1G	P.210	—
ガンコ戦車の肉	2000G	1G	P.233	—
ガンたれヘビの肉	1000G	1G	P.226	—
かんてらフグの肉	6000G	1G	P.222	—
かんにんガッパの肉	1000G	1G	P.231	—
ギガタウロスの肉	3000G	1G	P.220	—
ギガヘッドの肉	1000G	1G	P.203	マ(店)
ギタンマムルの肉	1000G	1G	P.234	—
鬼面岩石の肉	1000G	1G	P.218	—
鬼面武者の肉	1000G	1G	P.211	—
ギャイラスの肉	1000G	1G	P.212	—
ギャザーの肉	1000G	1G	P.212	—
ギャドンの肉	1000G	1G	P.212	—
ギャングっトドの肉	3600G	1G	P.238	—
ギャンドラーの肉	1000G	1G	P.212	—
ギャンドロンの肉	1000G	1G	P.212	—
キャンベランの肉	1000G	1G	P.217	—
吸引虫の肉	2000G	1G	P.219	—
きゅうめいウサギの肉	2500G	1G	P.205	—
強化カズラの肉	1000G	1G	P.206	—
ギョロつきヘビの肉	1000G	1G	P.226	—
キラーギャザーの肉	1000G	1G	P.212	マ(店)
きり仙人の肉	1000G	1G	P.213	マ(店)
クーワガッターの肉	1000G	1G	P.215	—

くたくたハニーの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.213
入手場所: —

くねくねハニーの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.213
入手場所: —

グレートチキンの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.221
入手場所: —

グレンゴーグラーの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.215
入手場所: マ(店)

クロスボウヤーの肉
買値: 1500G　売値: 1G　ページ: P.232
入手場所: 遺(変)

グロバランの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.217
入手場所: —

クロムアーマーの肉
買値: 6000G　売値: 1G　ページ: P.219
入手場所: —

ゲイズの肉
買値: 3000G　売値: 1G　ページ: P.214
入手場所: —

ケイベツおさるの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.209
入手場所: —

警報バエの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.214
入手場所: —

げきとつイノシシの肉
買値: 5000G　売値: 1G　ページ: P.209
入手場所: —

ゲドロの肉
買値: 500G　売値: 1G　ページ: P.235
入手場所: —

けりとばテントウの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.229
入手場所: —

元帥アリの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.232
入手場所: —

ゲンナマゲイズの肉
買値: 3000G　売値: 1G　ページ: P.214
入手場所: —

ゴウジョウ戦車の肉
買値: 2000G　売値: 1G　ページ: P.233
入手場所: —

ゴーグラーの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.215
入手場所: —

コクワガッターの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.215
入手場所: —

こごと仙人の肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.210
入手場所: —

ゴッドドファーザの肉
買値: 3600G　売値: 1G　ページ: P.238
入手場所: —

コドモ戦車の肉
買値: 6500G　売値: 1G　ページ: P.233
入手場所: 遺(変)

ゴリボットの肉
買値: 3500G　売値: 1G　ページ: P.206
入手場所: —

こんすい導師の肉
買値: 4400G　売値: 1G　ページ: P.234
入手場所: —

座禅神仏の肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.216
入手場所: —

座禅即仏の肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.216
入手場所: —

座禅導師の肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.216
入手場所: —

座禅入道の肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.216
入手場所：—

サタンカンガルーの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.229
入手場所：—

サムライどんの肉
買値：4000G 売値：1G ページ：P.216
入手場所：—

ざれごと仙人の肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.210
入手場所：—

識別カズラの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.206
入手場所：マ(店)

地獄の使者の肉
買値：1500G 売値：1G ページ：P.217
入手場所：—

シシ法王の肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.230
入手場所：—

死神の肉
買値：1500G 売値：1G ページ：P.217
入手場所：—

死の使いの肉
買値：1500G 売値：1G ページ：P.217
入手場所：—

ジャンガリガンの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.217
入手場所：マ(店)

シューベルの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.218
入手場所：—

祝福カズラの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.206
入手場所：—

将軍アリの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.232
入手場所：遺(変)

将軍ゾンビの肉
買値：500G 売値：1G ページ：P.211
入手場所：—

将軍の肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.211
入手場所：マ(店)

ショーパンの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.218
入手場所：—

しわしわハニーの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.213
入手場所：—

じんめん岩の肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.218
入手場所：—

すいみん仙人の肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.205
入手場所：—

スーパーゲイズの肉
買値：3000G 売値：1G ページ：P.214
入手場所：マ(店)

スカイドラゴンの肉
買値：10000G 売値：1G ページ：P.225
入手場所：—

すすり虫の肉
買値：2000G 売値：1G ページ：P.219
入手場所：—

スルードラゴンの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.224
入手場所：—

セルアーマーの肉
買値：6000G 売値：1G ページ：P.219
入手場所：—

大将軍ゾンビの肉
買値：500G 売値：1G ページ：P.211
入手場所：—

大将軍の肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.211
入手場所：—

タイショウどんの肉
買値：4000G　売値：1G　ページ：P.216
入手場所：—

隊長アリの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.232
入手場所：遺(変)

だいふんかウニの肉
買値：500G　売値：1G　ページ：P.228
入手場所：—

ダイミョウどんの肉
買値：4000G　売値：1G　ページ：P.216
入手場所：—

タウロスの肉
買値：3000G　売値：1G　ページ：P.220
入手場所：—

タカビーの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.236
入手場所：—

ダギャァァァーの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.220
入手場所：—

ダギャギャギャンの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.220
入手場所：—

ダギャダギャンの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.220
入手場所：—

ダギャンの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.220
入手場所：—

タベラレルーの肉
買値：2500G　売値：1G　ページ：P.221
入手場所：—

たまらんガッパの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.231
入手場所：—

たれこみバエの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.214
入手場所：—

たんたんタヌキの肉
買値：300G　売値：1G　ページ：P.208
入手場所：—

チェインヘッドの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.203
入手場所：—

チキンの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.221
入手場所：ジ(店)、マ(店)

ちくりバエの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.214
入手場所：—

チタンアーマーの肉
買値：6000G　売値：1G　ページ：P.219
入手場所：—

チドロの肉
買値：500G　売値：1G　ページ：P.235
入手場所：—

ちびタンクの肉
買値：6500G　売値：1G　ページ：P.233
入手場所：—

チャカシおさるの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.209
入手場所：—

ちゅうチンタラの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.222
入手場所：—

ちょうちんフグの肉
買値：6000G　売値：1G　ページ：P.222
入手場所：—

チョータカビーの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.236
入手場所：—

チンタラの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.222
入手場所：マ(店)

杖ふりガキ大将の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.223
入手場所：—

杖ふりぼうずの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.222
入手場所: —

杖ふりわらべの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.222
入手場所: マ(店)

杖ふりワルガキの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.222
入手場所: —

壺つりおきなの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.223
入手場所: 遺(変)

壺つりジジイの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.223
入手場所: 遺(変)

壺つり大老の肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.223
入手場所: —

壺つり長老の肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.223
入手場所: 遺(変)

デーモンズロックの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.218
入手場所: —

デスヘッドの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.203
入手場所: —

デビルカンガルーの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.229
入手場所: —

デビルモアイの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.218
入手場所: —

デブーゴンの肉
買値: 4500G　売値: 1G　ページ: P.224
入手場所: —

デブータの肉
買値: 4500G　売値: 1G　ページ: P.224
入手場所: ジ(店)

デブーチョの肉
買値: 4500G　売値: 1G　ページ: P.224
入手場所: —

デブートンの肉
買値: 4500G　売値: 1G　ページ: P.224
入手場所: —

洞窟マムルの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.234
入手場所: マ(店)

とおせんりゅうの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.224
入手場所: —

とくだいチンタラの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.222
入手場所: —

トノサマどんの肉
買値: 4000G　売値: 1G　ページ: P.216
入手場所: —

飛びぴーたんの肉
買値: 3000G　売値: 1G　ページ: P.230
入手場所: —

ドラゴンの肉
買値: 10000G　売値: 1G　ページ: P.225
入手場所: —

ドラゴンヘッドの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.224
入手場所: —

なげき悪霊の肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.204
入手場所: —

なよなよハニーの肉
買値: 1000G　売値: 1G　ページ: P.213
入手場所: —

にぎり親方の肉
買値: 2000G　売値: 1G　ページ: P.225
入手場所: —

にぎり変化の肉
買値: 2000G　売値: 1G　ページ: P.225
入手場所: —

にぎり見習いの肉
買値：2000G　売値：1G　ページ：P.225
入手場所：—

にぎり元締の肉
買値：2000G　売値：1G　ページ：P.225
入手場所：—

逃げピータンの肉
買値：3000G　売値：1G　ページ：P.230
入手場所：遺(変)

にらみヘビの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.226
入手場所：—

ねずみ悪代官の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.226
入手場所：—

ねずみ親分の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.226
入手場所：—

ねずみ黒幕の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.226
入手場所：—

ねずみ子分の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.226
入手場所：—

ねむり僧侶の肉
買値：4400G　売値：1G　ページ：P.234
入手場所：—

ねむり大根の肉
買値：8000G　売値：1G　ページ：P.207
入手場所：—

ノコギガッターの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.215
入手場所：—

ノロージョの姉の肉
買値：1500G　売値：1G　ページ：P.227
入手場所：—

ノロージョの肉
買値：1500G　売値：1G　ページ：P.227
入手場所：—

ノロージョの母の肉
買値：1500G　売値：1G　ページ：P.227
入手場所：—

ノロージョの婆の肉
買値：1500G　売値：1G　ページ：P.227
入手場所：—

ハイパーゲイズの肉
買値：3000G　売値：1G　ページ：P.214
入手場所：—

パ王の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.227
入手場所：—

パ王パ王ーンの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.227
入手場所：—

パオパ王ーンの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.227
入手場所：—

パオパ王の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.227
入手場所：—

ばくすい賢者の肉
買値：4400G　売値：1G　ページ：P.234
入手場所：—

ばくだんウニの肉
買値：500G　売値：1G　ページ：P.228
入手場所：—

ばくれつウニの肉
買値：500G　売値：1G　ページ：P.228
入手場所：—

パコレプキーナの肉
買値：3000G　売値：1G　ページ：P.228
入手場所：マ(店)、遺(変)

パコレプキングの肉
買値：3000G　売値：1G　ページ：P.228
入手場所：遺(変)

パコレプキンの肉
買値：3000G　売値：1G　ページ：P.228
入手場所：ジ(店)、マ(店)、遺(変)

パコレプゴッドの肉
買値：3000G 売値：1G ページ：P.228
入手場所：—

はじきコガネの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.229
入手場所：—

バットカンガルーの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.229
入手場所：—

はねとばカブトの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.229
入手場所：—

ハヤブサ天狗の肉
買値：500G 売値：1G ページ：P.210
入手場所：—

はんにゃ武者の肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.211
入手場所：—

ぴーたんの肉
買値：3000G 売値：1G ページ：P.230
入手場所：遺(変)

ヒツジ神官の肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.230
入手場所：—

ひまガッパの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.231
入手場所：—

ヒャクメの肉
買値：3500G 売値：1G ページ：P.231
入手場所：—

ヒャクメ魔王の肉
買値：3500G 売値：1G ページ：P.231
入手場所：—

ヒャクメ魔人の肉
買値：3500G 売値：1G ページ：P.231
入手場所：マ(店)

フイウッチーの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.236
入手場所：—

フォールギャザーの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.212
入手場所：—

ふきとばボタルの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.229
入手場所：—

ふくりゅうの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.224
入手場所：—

プレジデンットドの肉
買値：3600G 売値：1G ページ：P.238
入手場所：—

ふんかウニの肉
買値：500G 売値：1G ページ：P.228
入手場所：—

ベアボーグの肉
買値：3500G 売値：1G ページ：P.206
入手場所：—

兵隊アリの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.232
入手場所：遺(変)特訓ダンジョンクリア報酬(P.31)

ヘルギャザーの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.212
入手場所：—

ベルトーベンの肉
買値：1000G 売値：1G ページ：P.218
入手場所：マ(店)

ホウオウ天狗の肉
買値：500G 売値：1G ページ：P.210
入手場所：—

ほうかいイノシシの肉
買値：5000G 売値：1G ページ：P.209
入手場所：—

ボウヤーの肉
買値：1500G 売値：1G ページ：P.232
入手場所：ジ(店)、マ(店)、遺(変)

ぼうれいはんにゃの肉
買値：500G 売値：1G ページ：P.211
入手場所：—

ぼうれい武者の肉
買値：500G　売値：1G　ページ：P.211
入手場所：—

ホルムデーモンの肉
買値：5000G　売値：1G　ページ：P.207
入手場所：—

ぽんぽこタヌキの肉
買値：300G　売値：1G　ページ：P.208
入手場所：—

マスターチキンの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.221
入手場所：—

まどろみ使いの肉
買値：4400G　売値：1G　ページ：P.234
入手場所：—

マムルの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.234
入手場所：ジ(店)、マ(店)

まるのみ虫の肉
買値：2000G　売値：1G　ページ：P.219
入手場所：—

みかわし仙人の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.210
入手場所：—

ミクダシおさるの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.209
入手場所：—

ミダレウッチーの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.236
入手場所：—

みだれ大根の肉
買値：8000G　売値：1G　ページ：P.207
入手場所：—

みっこくバエの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.214
入手場所：—

ミドロの肉
買値：500G　売値：1G　ページ：P.235
入手場所：—

ミニマゼゴンの肉
買値：2500G　売値：1G　ページ：P.235
入手場所：—

ミニマゼドンの肉
買値：2500G　売値：1G　ページ：P.235
入手場所：—

ミニマゼモンの肉
買値：2500G　売値：1G　ページ：P.235
入手場所：—

ミニマゼルンの肉
買値：2500G　売値：1G　ページ：P.235
入手場所：マ(店)

みの仙人の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.213
入手場所：—

ミノタウロスの肉
買値：3000G　売値：1G　ページ：P.220
入手場所：—

ミラクルチキンの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.221
入手場所：—

冥王の肉
買値：1500G　売値：1G　ページ：P.217
入手場所：—

冥府かむろの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.237
入手場所：—

メガタウロスの肉
買値：3000G　売値：1G　ページ：P.220
入手場所：—

メタルアーマーの肉
買値：6000G　売値：1G　ページ：P.219
入手場所：—

メチルサタンの肉
買値：5000G　売値：1G　ページ：P.207
入手場所：—

めまわし大根の肉
買値：8000G　売値：1G　ページ：P.207
入手場所：—

メンチヘビの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.226
入手場所：—

メンベルスの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.218
入手場所：—

もや仙人の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.213
入手場所：—

モラビーの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.236
入手場所：—

ヤギ司祭の肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.230
入手場所：—

ヤミウッチーの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.236
入手場所：—

闇かむろの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.237
入手場所：—

妖魔かむろの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.237
入手場所：マ(店)

らんたんフグの肉
買値：6000G　売値：1G　ページ：P.222
入手場所：—

ロボロンの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.217
入手場所：—

ワースゴーグラーの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.215
入手場所：—

ワナカゲの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.237
入手場所：—

ワナニンジャの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.237
入手場所：—

ワナニンニンの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.237
入手場所：—

ワナニンの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.237
入手場所：マ(店)

ワラビーの肉
買値：1000G　売値：1G　ページ：P.236
入手場所：—

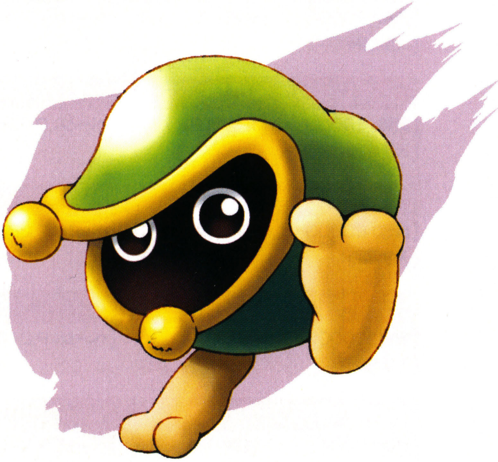
ワルガマグッチの肉
買値：2000G　売値：1G　ページ：P.238
入手場所：—

ワルガマゴンの肉
買値：2000G　売値：1G　ページ：P.238
入手場所：—

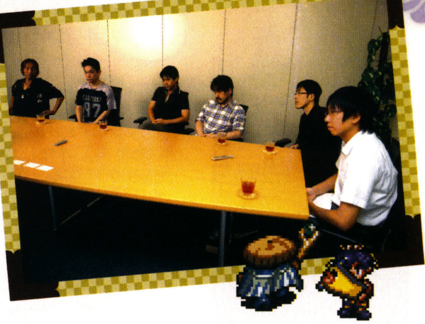
ワルガマドーンの肉
買値：2000G　売値：1G　ページ：P.238
入手場所：—

ワルガマラの肉
買値：2000G　売値：1G　ページ：P.238
入手場所：マ(店)

ワルっトドの肉
買値：3600G　売値：1G　ページ：P.238
入手場所：マ(店)



開発スタッフインタビュー



『不思議のダンジョン　風来のシレンDS2　〜砂漠の魔城〜』の制作に携わった6名のスタッフにインタビューを行った。本作が完成するまでの経緯から、シレンシリーズの今後まで、貴重な制作秘話があきらかに!

――まず始めに、『不思議のダンジョン　風来のシレンDS2　〜砂漠の魔城〜』(以下『DS2』)の制作を終えてのご感想をお聞きしたいのですが……。ここは苦労した、というようなことはありましたか?

篠崎　GBC版(以下『GB2』)のよさを活かしつつ、『DS2』に新しい要素を盛りこんでいくのは、なかなか骨が折れました。また、管理としての作業は初めての経験でしたので苦労しました。

石神　『風来のシレンDS』(以下『DS1』)のシステムをベースに、『GB2』の要素をうまく融合させていこうと気を配りました。ベースがあった分、作業をスムーズに進行させることができたと感じています。

長畑　ハードウェアがDSということで、2画面での表示になるじゃないですか。それは、ゲームに大きな影響を与えるので、特に気にしていた部分ですね。そういう点も含め、表示まわりの調整が重要でした。それから、『GB2』のテイストや難易度を『DS2』にうまく引き継げるか……このふたつが大きく苦労した点になりますね。

冨江　過去に自分が書いたシナリオをあらためて読むと、アラが目立ってるという感じがいなめないですね(笑)。イベントをチェックしているあいだは、すごく恥ずかしかったです。

小泉　グラフィックの監修として苦労した点は、背景やキャラクターのグラフィックのクオリティを保つことですね。DSというハードウェアに合わせて、『GB2』で使用していたものをすべて描き起こす必要がありました。ですので、『DS2』のものとして表現し直す工程では、いろいろと頭を使いましたね。

長谷川　苦労というか……スケジュールがタイトでした(笑)。今回は、ビジュアルシーンの演出を『DS2』用にクオリティアップしてほしいということで、プレッシャーを感じましたね。現在の絵をよりいい形に仕上げることも含め、どういう絵が求められているのかと悩みました。

――本作を開発するにあたり、どういった話し合いがなされたのでしょうか?

篠崎　検討していたのは、DSでどのように演出するかという部分ですね。また、2画面になることで、も

どのように演出していくかを話し合い、よりよい作品になるように努めました

篠崎 秀行

本作では、監督として全体の監修を担当。同時にスケジュール管理も行う。

石神 宏紀

進行管理やプログラムを担当。ほかのスタッフを補佐するなど、オールマイティに業務を行う。

『DS2』では『GB2』が持つ雰囲気や、面白さを残すよう心がけています

DSでシレンを制作して得られた経験から、我々自身がLvアップできました

長畑 成一郎

不思議のダンジョンシリーズすべてに関わっており、本作ではおもに企画を担当している。

冨江 慎一郎

脚本として、イベントの監修を務める。『GB2』においてはシナリオを担当。

イベントをチェックしているあいだは、すごく恥ずかしかったです

ともとなかった部分をどのように演出していくか、といったことも話し合っていきました。

石神　今回、GBCとDSの画面サイズの違いの都合で、1画面に表示されるマップの範囲が狭くなってしまったんです。そこで、上画面に逃がすように演出するのか、それとも下画面内に入りきるようにキャラクターの配置を変えるのか……というようなことも話し合いました。

――シレンにマイナス効果を与えてしまう道具もありますが、それらはどういったコンセプトから誕生したのでしょうか。

長畑　たしかに、マイナスにしか働かないように感じる道具もあります。それらは、ダンジョンの難易度が上がるほどに増えていくはずです。なぜかというと、ハプニングを狙っているからですね。プラスになる道具ばかりでは、冒険が単調になってしまう可能性があると考えています。ですので、それらの道具は冒険のスパイスみたいなものとして捉えていただければと思いますね。また、マイナスに働く道具があることで、プラスになる道具のありがたみが感じられるのではないでしょうか。一瞬、嫌な気持ちにはなってしまうかもしれませんが(笑)。

――『DS2』になって新たにマムルのほら穴、遺跡の奥底、オババの家の隠し穴が追加されていますが、どういったコンセプトで作られているのでしょうか?

篠崎　まず、マムルのほら穴ですが、マムルをコンセプトにしたダンジョンをというイメージからできたダンジョンです。『DS1』でボーグマムルに会えなかった方にもぜひ楽しんでもらいたいダンジョンです。次に、遺跡の奥底ですが、これは、つるはしの可能性に挑戦できるダンジョンです。不思議のダンジョンシリーズをプレイされた方なら、つるはしで行けるところまで壁を掘ってみようと考えたことがあるのではないでしょうか。そこで、その考えをコンセプトにし、壁を掘り進むことが攻略のカギとなるダンジョンを作りました。道具がたくさん落ちている部屋を発見できた喜びや楽しさを感じてもらえれば、と思います。最後に、オババの家の隠し穴ですね。このダンジョンは、『DS1』にあったタイムアタックのシステムを『DS2』に盛りこむにはどうしたらいいかを検討して作りました。『DS1』では、村からスタートしてボスを倒すまでが、一連の流れとして進んでいきました。しかし、『DS2』は各ダンジョンをクリアして進めていくので、『DS1』と同じにすることはできません。そのため、『DS2』のタイムアタック用にダンジョンを用意したんです。

――『DS1』から引き続き、今作でもボーグマムルを連れていけるようになったのは、どのような理由からでしょうか?

石神　マムルのほら穴を作るときに、ボスがマムルで、クリアしたときにもらえる道具はマムルの剣と盾にしようということは決まっていました。それならばと、ついてくる仲間もボーグマムルにしたんです。ちなみに、ボーグマムルが誕生したきっかけは、道具をあげると成長するシステムを入れたら面白いんじゃないか、というアイディアです。それからビジュアル的にどういうものが似合うのか話し合いました。そして、マムルをロボットにしたらどうだ?　という流れからボーグマムルが生まれています。

冨江　当時、SFC版のシレンでは、地球の裏側に到達した写真を送ってくれたら、マムルのぬいぐるみを

プレゼントするキャンペーンをやっていたんですね。その流れをくんで、『DS1』開発時に、当時のキャンペーンに相当する要素が欲しいね、という話になったんですよ。地球の裏側まで行ったからには、何かごほうびがあっていいんじゃないか、と。それで、そこにいるマムルが仲間になるようにしました。仲間になると決まったあとは、自分の知らないうちにマムルがメカになってました(笑)。

一同　(笑)。

小泉　でも、マムルをメカにしたのは、そうしろっていう指示があったからだよ?(笑)

石神　あれは、シナリオ班ですね。あそこがマムルの村なので。

小泉　メカだけどかわいくしろ、とか言われましたね(笑)。

――いま、グラフィックのお話が出ましたが、グラフィックを制作する際に悩まれたことはありますか?

小泉　端的に言うと、「色」ですかね。物語の舞台が砂漠なので、色の変化が少ないこともあり、統一をとろうとすると、どこも同じような色になってしまって……。ダンジョンの中は、いろいろと変化のつけようもあるのですが、町はひとつしかないので、頭を悩ませましたね。ですが、モンスターはそれほど苦労しませんでした(笑)。キャラクターの動きも、作業内容が決まっていたので、従来どおりに進めていく形になりましたね。

長畑　やはり、もとがあるのはすごく大きいよね。新作だと0から1になるまで、いろいろと試行錯誤がありますけど。また、開発の進め方やスケジュールなど、DSでシレンを制作して得られた経験から、我々自身がLvアップした部分はあると思います。

冨江　おかしいなぁ、はたから見ているとすんなりいっているようには……(笑)。

一同　(笑)。

――特に長谷川さんは、イラストを制作する際のスケジュールがタイトだったとのことですが……。

長谷川　最後の最後で、もっとクオリティアップしろという注文があったり(笑)。自分では、いいと思うイラストでも、「さらにクオリティアップできるはずだ」と言われてしまうと、直さないわけにはいきませんからね。『GB2』はよくできていたので、その雰囲気を壊したくないという思いがありました。ただ、DSになって色数が増えたので、それは活かしたいと思っていましたが。それから、以前の絵とは変化をつけるため、少し現代風な容姿に変えています。

――女性キャラクターがかわいいと感じましたが、みなさんはいかがでしたか?

石神　女の子のキャラクターに関してはリテイクがすごく入ってましたね(笑)。

長谷川　イラストを描き直す話が最初に来たのも、女性キャラクターからでした。それでどんどん話が膨らんで……(笑)。

石神　マップ上でのキャラクターも変えましたよね。これ太すぎない?　とか。

小泉　そういえば、1ドット幅を詰める形で調整しましたね。

――数々のやりとりがあって完成した『DS2』ですが、ユーザーに注目していただきたい部分はどこでしょうか?

長畑　当時はGBCでしたが、DSになったことでス

『DS2』のものとして表現し直すために、グラフィックの色を気に掛けました

小泉冬彦

美術監修を担当。背景やキャラクターのモーションなど、グラフィック全般の制作を担う。

長谷川薫

原画・キャラクターデザインを担当。シレンや、その仲間たちの魅力的なイラストを生み出す。

『GB2』のすばらしい雰囲気を、壊したくないと思いながら描きました

ペックが高くなりました。それにより、絵のボリュームが増えましたし、全般的に処理速度も上がっています。それというのも、GBCで作っていたころは、全体的に動きが遅かったと感じていたんです。皆様にプレイしていただく際には、操作感においてストレスを与えてしまっているのでは、と気になっていました。それがDSになったことで、だいぶ軽快になっていると思います。ですので、当時操作感でストレスを感じられた方には、ぜひDSでプレイしてみてほしいなという気持ちですね。

――今後のシレンシリーズの展開について、お聞かせいただけますか？

長畑　次の作品については、現在企画進行中ですね。今後もシレンシリーズを続けていきたいので、つねに新しいものを作っていくつもりです。また、以前にほかのプラットフォームやハードウェアで開発した作品を、まだ遊んだことがない人たちにプレイしてもらいたいとも感じています。ですので、今作と同様に過去の作品を復刻させることも並行して行っていきたいですね。

――最後に、ファンの皆様にメッセージをお願いします。

篠崎　『GB2』を知っている方々には、懐かしさを感じていただける作品になっています。そして、今回初めてプレイする方々には、不思議のダンジョンの面白さを感じてもらえると思いますので、ぜひプレイしていただきたいですね。

石神　『DS1』はバランスを取り直すことに重点を置いていましたが、『DS2』では当時の雰囲気を残すよう心がけています。ですので、当時のユーザーにも楽しんでいただけると思います。

長畑　『DS2』は、新しい要素に加え『GB2』の内容もそのまま表現できたと実感しています。ですので、以前遊んでいただけた方にも、またぜひプレイしていただきたいですね。もちろん、初めてプレイするという方にとっても、なかなかクオリティが高いものになっていると思いますので、よろしくお願いします。

冨江　シナリオの進行をダンジョンごとに区切るというのは、砂漠の魔城から始まったんですよね。これらを見直していると、当時の苦労がよみがえります。いまや、いろいろなダンジョンRPGで使われている手法ですが、でも、ダンジョンに突入するたびにLvが1に戻ってしまうというのがシレンシリーズのいちばんの魅力だと思うので、そこを楽しんでいただければと思います。

小泉　当時は、容量が空いているならその分描く、というスタイルをとっていたので、今回それらをまとめるにあたり、絵を描きすぎたかもしれないと後悔した瞬間もありました（笑）。ですが、苦労したかいもあって、当時の要素は、ほぼすべて『DS2』に入っていると思います。昔遊んだ人も今回から遊ぶ人も、今作につまったシレンシリーズの面白さを感じてもらいたいです。

長谷川　『GB2』は、思い出深い作品であり、いちばんたいへんな時期でした。そんな時期に制作した作品を、もう一度みなさんに遊んでもらえることがすごくうれしいです。また、新しく遊んでくださる方に、シフーやペケジを見てもらえることが楽しみですね。

索引【さくいん】

あ行

アークゴーグラー P.215
アークゴーグラーの肉 P.270
アークドラゴン P.225
アークドラゴンの肉 P.270
アイアンヘッド P.203
アイアンヘッドの肉 P.270
アオもぐら P.241
あかりの巻物 P.260
悪魔こうしゃく P.203
悪魔こうしゃくの肉 P.270
悪魔こうてい P.203
悪魔こうていの肉 P.270
悪魔だんしゃく P.203
悪魔だんしゃくの肉 P.270
悪魔ぼうくん P.203
悪魔ぼうくんの肉 P.270
アストラルデビル P.207
アストラルデビルの肉 P.270
あたらずの腕輪 P.252
アテカ姫 P.11
あなぐらマムル P.234
あなぐらマムルの肉 P.270
アビスドラゴン P.225
アビスドラゴンの肉 P.270
あやしい人魂 P.204
あやしい人魂の肉 P.270
暗黒かむろ P.237
暗黒かむろの肉 P.270
あんどんフグ P.222
あんどんフグの肉 P.270
イカエンペラー P.204
イカエンペラーの肉 P.270
イカカイザー P.204
イカカイザーの肉 P.270
イカキング P.204
イカキングの肉 P.270
胃拡張の種 P.257
いかすしの巻物 P.260
イカ大王 P.204
イカ大王の肉 P.270
イカリ P.58
イカリの杖 P.264
イカリのワナ P.46
胃縮小の種 P.257
遺跡の奥底 P.176
痛み分けの杖 P.264
一時しのぎの杖 P.264
イッテツ戦車 P.233
イッテツ戦車の肉 P.270
イヌワシ天狗 P.210
イヌワシ天狗の肉 P.270
いねむり仙人 P.205
いねむり仙人の肉 P.270
命の草 P.257
いやしウサギ P.205
いやしウサギの肉 P.270
いやすぎガッパ P.231
いやすぎガッパの肉 P.270
イルバの町 P.27
ウツボカズラ P.206
ウツボカズラの肉 P.270
うらみ怨霊 P.204
うらみ怨霊の肉 P.270
ウルロイド P.206
ウルロイドの肉 P.271
HP減少 P.56
えいみん仙人 P.205
えいみん仙人の肉 P.271
エーテルデビル P.207
エーテルデビルの肉 P.271
エビルカンガルー P.229
エビルカンガルーの肉 P.271
遠投の腕輪 P.252
大型地雷のワナ P.46
オオカブトの斧 P.244
オオカブトの盾 P.248
大きいおにぎり P.256
オオクワガッター P.215
オオクワガッターの肉 P.271
おおチンタラ P.222
おおチンタラの肉 P.271
大ヒャクメ P.231
大ヒャクメの肉 P.271
大部屋の巻物 P.260
岡っぴき P.239
おだぶつ仙人 P.205
おだぶつ仙人の肉 P.271
弟切草 P.258
落し穴のワナ P.47
オドロ P.235
オドロの肉 P.271
おにぎり（状態） P.54
おにぎり（道具） P.256
おばけ大根 P.207
おばけ大根の肉 P.271
オババの家の隠し穴 P.190
おはらいの巻物 P.260
おびえた死霊 P.204
おびえた死霊の肉 P.271
オヤジ戦車 P.233
オヤジ戦車の肉 P.271
お竜 P.9、P.22

か行

ガイコツまおう P.208
ガイコツまおうの肉 P.271
ガイコツまじん P.208
ガイコツまじんの肉 P.271
ガイコツまてん P.208
ガイコツまてんの肉 P.271
ガイコツまどう P.208
ガイコツまどうの肉 P.271
回転板のワナ P.47
回復の腕輪 P.252
回復の剣 P.244
回復の壺 P.267
かいめつイノシシ P.209
かいめつイノシシの肉 P.271
ガオタイガー P.206
ガオタイガーの肉 P.271
隠れびーたん P.230
隠れびーたんの肉 P.271
カゲウッチー P.236
カゲウッチーの肉 P.271
カゲぬい P.54
カゲぬいのワナ P.47
かさタヌキ P.208
かさタヌキの肉 P.271
鍛冶屋のかまど P.150
火迅風魔刀 P.244
かすみ仙人 P.213
かすみ仙人の肉 P.271
ガゼル教皇 P.230
ガゼル教皇の肉 P.271
カタナ P.244
かっとびイノシシ P.209
かっとびイノシシの肉 P.271
かなしばり P.53
かなしばりの杖 P.264
がぶのみ虫 P.219
がぶのみ虫の肉 P.271
ガマラの盾 P.248
紙一重の腕輪 P.252
カラカイおさる P.209
カラカイおさるの肉 P.271
からかさタヌキ P.208
からかさタヌキの肉 P.272
カラクロイドの盾 P.248
カラス天狗 P.210
カラス天狗の肉 P.272
からぶり P.58
からぶり仙人 P.210
からぶり仙人の肉 P.272
からぶりの杖 P.264
カランバの矢 P.255
ガンコ戦車 P.233
ガンコ戦車の肉 P.272
がんじょうな腕輪 P.252
ガンたれヘビ P.226
ガンたれヘビの肉 P.272
かんてらフグ P.222
かんてらフグの肉 P.272
かんにんガッパ P.231
かんにんガッパの肉 P.272
ギガタウロス P.220
ギガタウロスの肉 P.272
ギガヘッド P.203
ギガヘッドの肉 P.272
ギタンマムル P.234
ギタンマムルの肉 P.272
木づち P.244
木の矢 P.255
木の矢のワナ P.47
鬼面岩石 P.218
鬼面岩石の肉 P.272
ギメンシャの壺 P.267
鬼面武者 P.211
鬼面武者の肉 P.272
ギャイラス P.212
ギャイラスの肉 P.272
ギャザー P.212
ギャザーの肉 P.272
ギャドン P.212
ギャドンの肉 P.272
ギャングっトド P.238
ギャングっトドの肉 P.272
ギャンドラー P.212
ギャンドラーの肉 P.272
ギャンドロン P.212
ギャンドロンの肉 P.272
キャンベラン P.217
キャンベランの肉 P.272
吸引虫 P.219
吸引虫の肉 P.272
吸収の壺 P.267
きゅうめいウサギ P.205
きゅうめいウサギの肉 P.272
キュラス P.242
強化カズラ P.206
強化カズラの肉 P.272
強化の壺 P.267
強打の腕輪 P.252
巨大なおにぎり P.256
ギョロつきヘビ P.226
ギョロつきヘビの肉 P.272
キラーギャザー P.212
キラーギャザーの肉 P.272
きり仙人 P.213
きり仙人の肉 P.272
金の腕輪 P.252
銀の矢 P.255
空間移動の壺 P.267
空腹スイッチのワナ P.47
クーワガッター P.215
クーワガッターの肉 P.272
クオーターの杖 P.264
草うけの杖 P.265
草なげの杖 P.265
くたくたハニー P.213
くたくたハニーの肉 P.273
くちなし P.57
くちなしの巻物 P.260
くねくねハニー P.213
くねくねハニーの肉 P.273
グレートチキン P.221
グレートチキンの肉 P.273
グレンゴーグラー P.215
グレンゴーグラーの肉 P.273
クロスボウヤー P.232
クロスボウヤーの肉 P.273
グロバラン P.217
グロバランの肉 P.273
クロムアーマー P.219
クロムアーマーの肉 P.273
ゲイズ P.214
ゲイズの肉 P.273
ケイベツおさる P.209
ケイベツおさるの肉 P.273
警報スイッチのワナ P.47
警報バエ P.214
警報バエの肉 P.273
げきとつイノシシ P.209
げきとつイノシシの肉 P.273
けしんの盾 P.248
ゲドロ P.235
ゲドロの肉 P.273
けりとばテントウ P.229
けりとばテントウの肉 P.273
元帥アリ P.232
元帥アリの肉 P.273
ゲンナマゲイズ P.214
ゲンナマゲイズの肉 P.273
高価な壺 P.268
攻撃力半減 P.58
剛剣マンジカブラ P.244
ゴウジョウ戦車 P.233
ゴウジョウ戦車の肉 P.273
合成の壺 P.268
ゴーグラー P.215
ゴーグラーの肉 P.273
コクワガッター P.215
コクワガッターの肉 P.273
こごと仙人 P.210
こごと仙人の肉 P.273
古代遺跡 P.90
ゴットドファーザ P.238
ゴットドファーザの肉 P.273
コッパ P.7
コドモ戦車 P.233
コドモ戦車の肉 P.273
ゴリボット P.206
ゴリボットの肉 P.273
ころばぬ先の杖 P.265
転び石のワナ P.48
こんすい導師 P.234
こんすい導師の肉 P.273
混沌の斧 P.244
こん棒 P.245
混乱 P.53
混乱草 P.258

情報の巻 索引

混乱の巻物 P.260
混乱よけの腕輪 P.253

さ行

最終問題の答え すべて正解
ザガン P.14、P.241
座禅神仏 P.216
座禅神仏の肉 P.273
座禅即仏 P.216
座禅即仏の肉 P.273
座禅導師 P.216
座禅導師の肉 P.273
座禅入道 P.216
座禅入道の肉 P.274
サタンカンガルー P.229
サタンカンガルーの肉 P.274
サチ P.12
雑草 P.258
サトリの盾 P.248
サトリのつるはし P.245
サビのワナ P.48
サムライどん P.216
サムライどんの肉 P.274
ざれごと仙人 P.210
ざれごと仙人の肉 P.274
斬空剣 P.245
しあわせ草 P.258
しあわせの盾 P.249
しあわせの杖 P.265
ジェロニマムル P.242
識別カズラ P.206
識別カズラの肉 P.274
識別の壺 P.268
識別の巻物 P.261
地獄の使者 P.217
地獄の使者の肉 P.274
シシ法王 P.230
シシ法王の肉 P.274
自然回復無効 P.56
十手持ち P.239
死神 P.217
死神の肉 P.274
死の使い P.217
死の使いの肉 P.274
忍び足 P.57
自爆の巻物 P.261
弱化の壺 P.268
邪神 P.242
ジャハンナムの扉 P.100
ジャンガリガン P.217
ジャンガリガンの肉 P.274
重装の盾 P.249
シューベル P.218
シューベルの肉 P.274
祝福カズラ P.206
祝福カズラの肉 P.274
祝福の壺 P.268
召喚スイッチのワナ P.48
将軍 P.211
将軍アリ P.232
将軍アリの肉 P.274
将軍ゾンビ P.211
将軍ゾンビの肉 P.274
将軍の肉 P.274
成仏のカマ P.245
ショーパン P.218
ショーパンの肉 P.274
地雷ナバリの盾 P.249
地雷のワナ P.48
シレン P.6
しわしわハニー P.213
しわしわハニーの肉 P.274
真空斬りの巻物 P.261
じんめん岩 P.218
じんめん岩の肉 P.274
睡眠 P.53
睡眠ガスのワナ P.48
すいみん仙人 P.205
すいみん仙人の肉 P.274
睡眠草 P.258
スーパーゲイズ P.214
スーパーゲイズの肉 P.274
スカイドラゴン P.225
スカイドラゴンの肉 P.274
すすり虫 P.219
すすり虫の肉 P.274
スパークソード P.245
すばやさ草 P.258
スメラギの巻物 P.261
スルードラゴン P.224
スルードラゴンの肉 P.274
聖域の巻物 P.261
青銅甲の盾 P.249
青銅の太刀 P.245
セルアーマー P.219
セルアーマーの剣 P.245
セルアーマーの肉 P.274
装甲カブラサライ P.249
装備はずしのワナ P.48
ゾワゾワ P.57
ゾワゾワの巻物 P.261

た行

大将軍 P.211
大将軍ゾンビ P.211
大将軍ゾンビの肉 P.274
大将軍の肉 P.274
タイショウどん P.216
タイショウどんの肉 P.275
大砲の壺 P.268
隊長アリ P.232
隊長アリの肉 P.275
大爆発の巻物 P.261
だいふんかウニ P.228
だいふんかウニの肉 P.275
ダイミョウどん P.216
ダイミョウどんの肉 P.275
タウロス P.220
タウロスの肉 P.275
たかとび草 P.258
たかとびの腕輪 P.253
タカピー P.236
タカピーの肉 P.275
ダギャァァァー P.220
ダギャァァァーの肉 P.275
ダギャギャギャン P.220
ダギャギャギャンの肉 P.275
ダギャダギャン P.220
ダギャダギャンの肉 P.275
ダギャン P.220
ダギャンの肉 P.275
他人回復の巻物 P.261
タベラレルー P.221
タベラレルーの肉 P.275
魂のカマ P.245
たまらんガッパ P.231
たまらんガッパの肉 P.275
たれこみバエ P.214
たれこみバエの肉 P.275
たれ流し P.58
たれ流しの腕輪 P.253
たんたんタヌキ P.208
たんたんタヌキの肉 P.275
チェインヘッド P.203
チェインヘッドの肉 P.275
ちからの腕輪 P.253
ちからの草 P.258
チキン P.221
チキンの肉 P.275
ちくりバエ P.214
ちくりバエの肉 P.275
チタンアーマー P.219
チタンアーマーの肉 P.275
チドロ P.235
チドロの肉 P.275
地の恵みの巻物 P.262
ちびタンク P.233
ちびタンクの肉 P.275
チャカシおさる P.209
チャカシおさるの肉 P.275
ちゅうチンタラ P.222
ちゅうチンタラの肉 P.275
ちょうちんフグ P.222
ちょうちんフグの肉 P.275
チョータカピー P.236
チョータカピーの肉 P.275
チンタラ P.222
チンタラの肉 P.275
通過の腕輪 P.253
痛恨の腕輪 P.253
杖ふりガキ大将 P.223
杖ふりガキ大将の肉 P.275
杖ふりぼうず P.223
杖ふりぼうずの肉 P.276
杖ふりわらべ P.223
杖ふりわらべの肉 P.276
杖ふりワルガキ P.223
杖ふりワルガキの肉 P.276
使い捨ての剣 P.246
使い捨ての盾 P.249
壺増大の巻物 P.262
壺つりおきな P.223
壺つりおきなの肉 P.276
壺つりジジイ P.223
壺つりジジイの肉 P.276
壺つり大老 P.223
壺つり大老の肉 P.276
壺つり長老 P.223
壺つり長老の肉 P.276
壺の洞窟 P.128
つるはし P.246
デーモンズロック P.218
デーモンズロックの肉 P.276
デスヘッド P.203
デスヘッドの肉 P.276
鉄甲の盾 P.249
鉄の矢 P.256
鉄の矢のワナ P.49
デビルカンガルー P.229
デビルカンガルーの肉 P.276
デビルモアイ P.218
デビルモアイの肉 P.276
デブーゴン P.224
デブーゴンの肉 P.276
デブータ P.224
デブータの肉 P.276
デブーチョ P.224
デブーチョの肉 P.276
デブートン P.224
デブートンの肉 P.276
デロデロのワナ P.49
天下一ワナ道会 P.118
天使の種 P.259
店主(青) P.239
店主(赤) P.239
店主(緑) P.239
店主(紫) P.239
テンジンの杖 P.265
天の恵みの巻物 P.262
洞窟マムル P.234
洞窟マムルの肉 P.276
闘犬 P.240
透視の腕輪 P.253
同心 P.239
盗賊番 P.239
どうたぬき P.246
透明 P.56
透明の杖 P.265
とおせんりゅう P.224
とおせんりゅうの肉 P.276
毒消し草 P.259
特製おにぎり P.257
毒草 P.259
とくだいチンタラ P.222
とくだいチンタラの肉 P.276
毒の矢 P.256
毒矢のワナ P.49
閉じ込めの壺 P.268
トドの盾 P.249
とどめの矢 P.256
トノサマどん P.216
トノサマどんの肉 P.276
とびつきの杖 P.265
飛びぴーたん P.230
飛びぴーたんの肉 P.276
ドラゴン P.225
ドラゴンキラー P.246
ドラゴンシールド P.250
ドラゴン草 P.259
ドラゴンの肉 P.276
ドラゴンヘッド P.224
ドラゴンヘッドの肉 P.276
ドレインバスター P.246
ドレインよけの腕輪 P.253
鈍足 P.54
鈍足スイッチのワナ P.49
トンネルの杖 P.265
トンファンの穴 P.108

な行

なげき悪霊 P.204
なげき悪霊の肉 P.276
なよなよハニー P.213
なよなよハニーの肉 P.276
奈落の果て P.136
にぎり親方 P.225
にぎり親方の肉 P.276
にぎり変化 P.225
にぎり変化の肉 P.276
にぎり見習い P.225
にぎり見習いの肉 P.277
にぎり元締 P.225
にぎり元締の肉 P.277
逃げピータン P.230
逃げピータンの肉 P.277
如意棒 P.246
にらみヘビ P.226
にらみヘビの肉 P.277
人形 P.23
ねずみ悪代官 P.226
ねずみ悪代官の肉 P.277
ねずみ親分 P.226
ねずみ親分の肉 P.277
ねずみ黒幕 P.226
ねずみ黒幕の肉 P.277
ねずみ子分 P.226
ねずみ子分の肉 P.277
ねだやしの巻物 P.262
ねむり僧侶 P.234
ねむり僧侶の肉 P.277
ねむり大根 P.207
ねむり大根の肉 P.277

ノーコンの腕輪 P.254
ノコギガッター P.215
ノコギガッターの肉 P.277
呪いの壺 P.268
呪いのワナ P.49
呪いよけの腕輪 P.254
呪いよけの盾 P.250
ノロージョ P.227
ノロージョの姉 P.227
ノロージョの姉の肉 P.277
ノロージョの肉 P.277
ノロージョの母 P.227
ノロージョの婆 P.227
ノロージョの母の肉 P.277
ノロージョの婆の肉 P.277

は行

倍速 P.54
倍速の杖 P.266
倍速の巻物 P.262
ハイパーゲイズ P.214
ハイパーゲイズの肉 P.277
バ王 P.227
バ王の肉 P.277
バ王バ王ーンの肉 P.277
バ王バ王ーン P.227
バオバ王 P.227
バオバ王ーンの肉 P.277
バオバ王の肉 P.277
バオバ王ーン P.227
白紙の巻物 P.262
ばくすい賢者 P.234
ばくすい賢者の肉 P.277
バクスイの巻物 P.262
ばくだんウニ P.228
ばくだんウニの肉 P.277
爆発の腕輪 P.254
ばくれつウニ P.228
ばくれつウニの肉 P.277
パコレプキーナ P.228
パコレプキーナの肉 P.277
パコレプキン P.228
パコレプキング P.228
パコレプキングの肉 P.277
パコレプキンの肉 P.277
パコレプゴッド P.228
パコレプゴッドの肉 P.278
はじきコガネ P.229
はじきコガネの肉 P.278
場所がえの杖 P.266
バットカンガルー P.229
バットカンガルーの肉 P.278
バトルカウンター P.250
はねかえしの盾 P.250
はねとばカブト P.229
はねとばカブトの肉 P.278
バネのワナ P.49
ハヤブサ天狗 P.210
ハヤブサ天狗の肉 P.278
腹ペコ P.52
腹へらず P.55
ハラヘラズの腕輪 P.254
ハラヘリの腕輪 P.254
ハラモチの盾 P.250
パワーアップ P.55
パワーアップの巻物 P.262
パワーシールド P.250
番犬 P.240
はんにゃ武者 P.211
はんにゃ武者の肉 P.278
ぴーたん P.230
ぴーたんの肉 P.278
ひきよせの杖 P.266
ひきよせの巻物 P.263
秘剣カブラステギ P.246
ひだまりの剣 P.246
ヒツジ神官 P.230
ヒツジ神官の肉 P.278
必中の剣 P.247
一ツ目殺し P.247
ひまガッパ P.231
ひまガッパの肉 P.278
ヒャクメ P.231
ヒャクメの肉 P.278
ヒャクメ魔王 P.231
ヒャクメ魔王の肉 P.278
ヒャクメ魔人 P.231
ヒャクメ魔人の肉 P.278
百鬼の剣 P.247
百鬼の盾 P.250
拾い識別 P.57
拾えず P.55
拾えずの巻物 P.263
ピンチ P.52
フイウッチー P.236
フイウッチーの肉 P.278
封印 P.57
封印の杖 P.266
風魔刀 P.247
風魔の盾 P.250
フォールギャザー P.212
フォールギャザーの肉 P.278
ふき飛ばしの杖 P.266
ふき飛ばしの矢 P.256
ふきとばボタル P.229
ふきとばボタルの肉 P.278
ふくりゅう P.224
ふくりゅうの肉 P.278
不幸の種 P.259
不幸の杖 P.266
復活草 P.259
不発の巻物 P.263
ブフーのおにぎり P.257
ブフーの杖 P.266
ブフーの包丁 P.247
不眠 P.56
プリズムの盾 P.251
プレジデンッットド P.238
プレジデンッットドの肉 P.278
ふんかウニ P.228
ふんかウニの肉 P.278
ベアボーグ P.206
ベアボーグの肉 P.278
兵隊アリ P.232
兵隊アリの肉 P.278
ペケジ P.8、P.21
へっぴりごしの巻物 P.263
ヘルギャザー P.212
ヘルギャザーの肉 P.278
ベルトーベン P.218
ベルトーベンの肉 P.278
変化の杖 P.266
変化の壺 P.269
ホウオウ天狗 P.210
ホウオウ天狗の肉 P.278
ほうかいイノシシ P.209
ほうかいイノシシの肉 P.278
ボウヤー P.232
ボウヤーの肉 P.278
ぼうれいはんにゃ P.211
ぼうれいはんにゃの肉 P.278
ぼうれい武者 P.211
ぼうれい武者の肉 P.279
ボーグマムル P.24
保存の壺 P.269
ホルムデーモン P.207
ホルムデーモンの肉 P.279
ぽんぽこタヌキ P.208
ぽんぽこタヌキの肉 P.279

ま行

マーモ P.22
まがりの腕輪 P.254
魔城衛兵 P.240
魔城強兵 P.240
魔城大天守閣 P.96
魔城内の牢屋 P.88
魔城東小天守 P.92
魔城兵 P.240
魔城竜兵 P.240
まずそうなおにぎり P.257
マスターチキン P.221
マスターチキンの肉 P.279
まどうの杖 P.267
まどろみ使い P.234
まどろみ使いの肉 P.279
マムル P.234
マムルの剣 P.247
マムルの盾 P.251
マムルの肉 P.279
マムルのほら穴 P.164
丸太のワナ P.50
まるのみ虫 P.219
まるのみ虫の肉 P.279
三日月刀 P.247
みかわし仙人 P.210
みかわし仙人の肉 P.279
みかわしの盾 P.251
身がわりの杖 P.267
見切りの盾 P.251
ミクダシおさる P.209
ミクダシおさるの肉 P.279
水がめ P.269
ミダレウッチー P.236
ミダレウッチーの肉 P.279
みだれ大根 P.207
みだれ大根の肉 P.279
みっこくバエ P.214
みっこくバエの肉 P.279
ミドロ P.235
ミドロの肉 P.279
ミニマゼゴン P.235
ミニマゼゴンの肉 P.279
ミニマゼドン P.235
ミニマゼドンの肉 P.279
ミニマゼモン P.235
ミニマゼモンの肉 P.279
ミニマゼルン P.235
ミニマゼルンの肉 P.279
みの仙人 P.213
みの仙人の肉 P.279
ミノタウロス P.220
ミノタウロスの斧 P.247
ミノタウロスの肉 P.279
ミラクルチキン P.221
ミラクルチキンの肉 P.279
冥王 P.217
冥王の肉 P.279
冥府かむろ P.237
冥府かむろの肉 P.279
メガタウロス P.220
メガタウロスの肉 P.279
めぐすり草 P.259
目覚ましの腕輪 P.254
メタルアーマー P.219
メタルアーマーの肉 P.279
メチルサタン P.207
メチルサタンの肉 P.279
メッキの巻物 P.263
目つぶし P.53
めまわし大根 P.207
めまわし大根の肉 P.279
メンチヘビ P.226
メンチヘビの肉 P.280
メンベルス P.218
メンベルスの肉 P.280
猛犬 P.240
もぐら P.241
もちかえりの巻物 P.263
木甲の盾 P.251
もや仙人 P.213
もや仙人の肉 P.280
モラビー P.236
モラビーの肉 P.280
モンスターの巻物 P.263

や行

ヤギ司祭 P.230
ヤギ司祭の肉 P.280
薬草 P.259
やまびこの盾 P.251
ヤミウッチー P.236
ヤミウッチーの肉 P.280
闇かむろ P.237
闇かむろの肉 P.280
妖光のヤリ P.248
妖刀かまいたち P.248
妖魔かむろ P.237
妖魔かむろの肉 P.280
よく見え P.55
よくみえの腕輪 P.254
弱らずの腕輪 P.255

ら行

落石スイッチのワナ P.50
ラセン風魔の盾 P.251
ランザンの草 P.260
らんたんフグ P.222
らんたんフグの肉 P.280
猟犬 P.240
領主 P.13、P.241
ロボロン P.217
ロボロンの肉 P.280

わ・ん行

ワースゴーグラー P.215
ワースゴーグラーの肉 P.280
ワナカゲ P.237
ワナカゲの肉 P.280
ワナけしの巻物 P.263
ワナ師の腕輪 P.255
ワナニン P.237
ワナニンジャ P.237
ワナニンジャの肉 P.280
ワナニンニン P.237
ワナニンニンの肉 P.280
ワナニンの肉 P.280
ワナの巻物 P.264
ワラビー P.236
ワラビーの肉 P.280
ワルガマグッチ P.238
ワルガマグッチの肉 P.280
ワルガマゴン P.238
ワルガマゴンの肉 P.280
ワルガマドーン P.238
ワルガマドーンの肉 P.280
ワルガマラ P.238
ワルガマラの肉 P.280
ワルっトド P.238
ワルっトドの肉 P.280
ンフー P.10、P.24
んふうの腕輪 P.255

不思議のダンジョン 風来のシレンDS2 ～砂漠の魔城～ 公式パーフェクトガイド

【企画・構成】
株式会社チュンソフト
平田政憲

【編集】
有限会社スタジオエム
柴原みちる、船越崇志

【執筆・データ作成・協力】
有限会社スタジオエム
船越崇志、大谷友弥、石黒健太
柴原みちる、玉野恵里子、堀池仁美

【デザイン】
有限会社キューファクトリー

【撮影】
株式会社インタニヤ

【制作協力】
株式会社チュンソフト
長畑成一郎、冨江慎一郎、石神宏紀、
小泉冬彦、長谷川薫、篠崎秀行

【イラスト】
斉藤コーキ

【制作】
株式会社チュンソフト
中西一彦

2008年11月27日　初版発行

発行人　中村光一

発行所　株式会社チュンソフト

印刷　大日本印刷株式会社

本の注文や販売に関するお問い合わせ
営業部　TEL:03-5272-1741
FAX:03-5272-1742

●乱丁本・落丁本などの不良品はお取り替えいたします。
●本書の内容を無断で複写（コピー）・複製・転載することを禁じます。

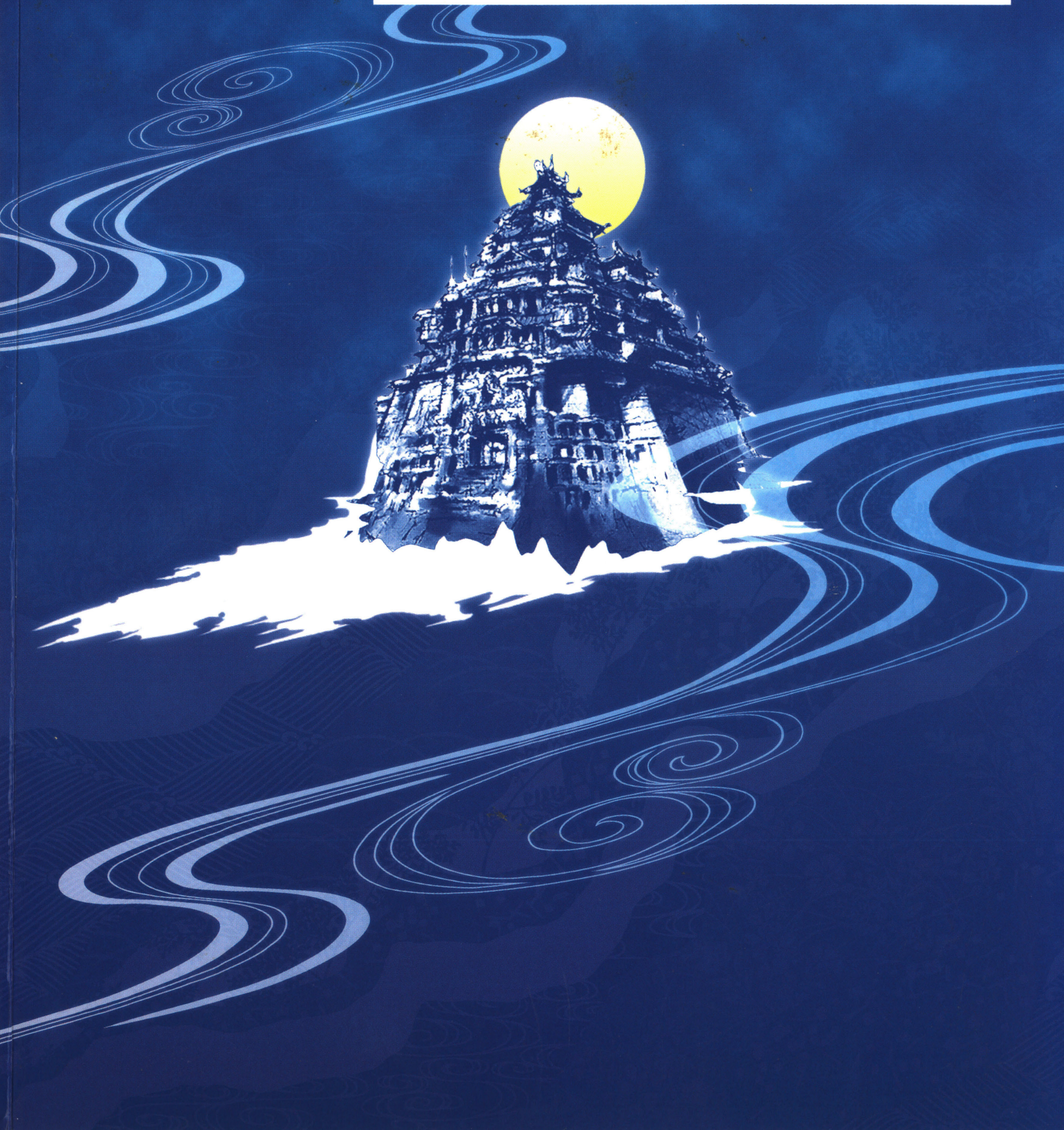
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。

©2001/2008 CHUNSOFT/すぎやまこういち
Printed in Japan

ISBN 978-4-924978-59-1

チュンソフトのホームページ
www.chunsoft.co.jp

ISBN978-4-924978-59-1
C0076 ¥1600E
9784924978591
1920076016004
定価：本体1,600円+税
チュンソフト



DS

不思議のダンジョン 風来のシレンDS2 公式パーフェクトガイド

❖チュンソフト編❖

CHUN SOFT

DS

不思議のダンジョン 風来のシレンDS2 公式パーフェクトガイド

❖チュンソフト編❖

CHUN SOFT